PlayStation™ MAGAZINE

NUMÉRO 13 • OCTOBRE 1997

Tomb Raider 2

Pourquoi Lara vous fera encore craquer !

ÉVÉNEMENT

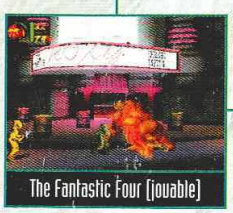
L'Odyssée d'Abe

Le voyage fantastique

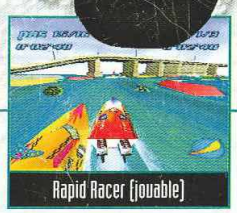
Alerte Rouge

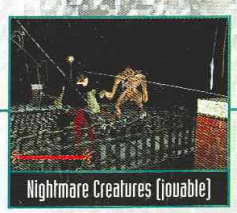
La guerre froide chauffe la PlayStation !

5 démos à découvrir sur le CD


The Fantastic Four (jouable)

Formula One '97 (jouable)


Rapid Racer (jouable)


Nightmare Creatures (jouable)

Rosco Mc Queen (non jouable)

T 6856 - 13 - 49,00 F

ISSN : N°1271 4755 • NUMÉRO 13 • OCTOBRE 1997 • 49 F • BELGIQUE 320 FB • SUISSE 12 FF FS

POUR SAUVER LA PLANÈTE, ILS DESCENDENT DANS LA RUE!

UN JEU D'A

EN OC

PlayStation

PC CD

FIGHTING FORCE

REJOIGNEZ LES 4 MEMBRES DE LA FIGHTING FORCE
ET DÉCOUVREZ LA NOUVELLE DIMENSION DES JEUX DE COMBATS
DANS UN UNIVERS ENTIÈREMENT 3D.

UN JEU D'ARCADE ET DE COMBATS UNIQUE : CHAQUE MEMBRE DISPOSE DE PLUS DE 40 COUPS ET MOUVEMENTS ET PEUVENT UTILISER DE NOMBREUSES ARMES. DÉTRUISEZ TOUT CE QUI VOUS ENTOURE ET COLLECTIONNEZ ARMES ET BONUS : POUBELLES, CANETTES, COUTEAUX, MITRAILLETTES, LASERS, LANCES-ROQUETTES...
AFFRONTEZ UNE HORDE D'ENNEMIS SANGUINAIRES ET LES 6 PUISSANTS BOSS AVANT LA CONFRONTATION FINALE AVEC L'INFAME DR ZENG. EXPLOREZ 25 NIVEAUX D'ACTION ET NETTOYEZ TOUT SUR VOTRE PASSAGE, SEUL OU À DEUX SUR LE MÊME ÉCRAN.

EN OCTOBRE, CHANGEZ DE TROTTOIR... OU PRÉPAREZ-VOUS AU PIRE!

FIGHTING FORCE © et TM 1997 Core Design Limited. © & ℗ Eidos Interactive Limited. Tous droits réservés.
PlayStation et Playstation, marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

PETER'S PLANE

Feedback

Etrange pour ne pas dire paranormal. Que de changements d'un mois sur l'autre ! Peut-être est-ce l'époque qui veut ça : c'est la rentrée, un mot qui rime avec morosité. Conclusion : vous nous avez paru stressés et en même temps pleins d'espoir. Mieux vaut positiver, c'est un fait. Car si l'hiver arrive à grands pas, il faut voir ces manifestations naturelles sous un autre angle : la nuit tombe plus vite, il fait sombre plus rapidement, vous pouvez donc jouer plus longtemps sans être agacés par les reflets du soleil dans le téléviseur. Cool, non? C'est un peu ce qui s'appelle avoir de la chance dans son malheur...

Here come the men in black

Bah alors? Que se passe-t-il? Les dates de sortie des titres à venir ne vous intéressent plus. Quel comble ! Après avoir passé deux nuits à dépouiller le courrier, seuls trois curieux ont daigné tenter l'aventure, le grand saut. Ils ont fait tourner la roue de la fortune, espéré toucher le gros lot et au final, l'un d'eux se paye un NC, autrement dit «Non communiqué» concernant le jeu X-Files sur PlayStation, dont tout le monde parle sans savoir vraiment si c'est prévu. C'est la raison pour laquelle nous avons répondu «oui», car l'espoir fait vivre.

Trois curieux comme pas deux

titre du jeu	éditeur	est-il annoncé ?	date de sortie en France
X-Files	Fox Interactive	oui	NC
MIB	Gremlin	oui	premier semestre 98
Metal Gear Solid	Konami	oui	premier semestre 98

Rhona et Lara dans le même bateau

Cela fait environ trois mois que je cherche désespérément un poster géant de la charmante, de la ravissante, de la sublime Lara Croft. En vain, hélas. En avez-vous un? Je suis prêt à l'acheter si tel est le cas. D'autre part, pourriez-vous proposer plus d'images de Lara de Tomb Raider 1 et 2 dans le magazine? Au collège, nous sommes très nombreux à posséder une PlayStation et dès que nous trouvons une photo de Lara nous la découpons. C'est pourquoi, je suis persuadé que s'il y avait plus souvent Lara en couverture, vous en vendriez plus...

Yohan Nouville de Beuzeville-la-Grenier (76)

Dis-moi, Père Noël...

Peut-on espérer des démos exceptionnelles pour Noël? Un CD qui comprendrait un niveau de Final Fantasy VII, par exemple?

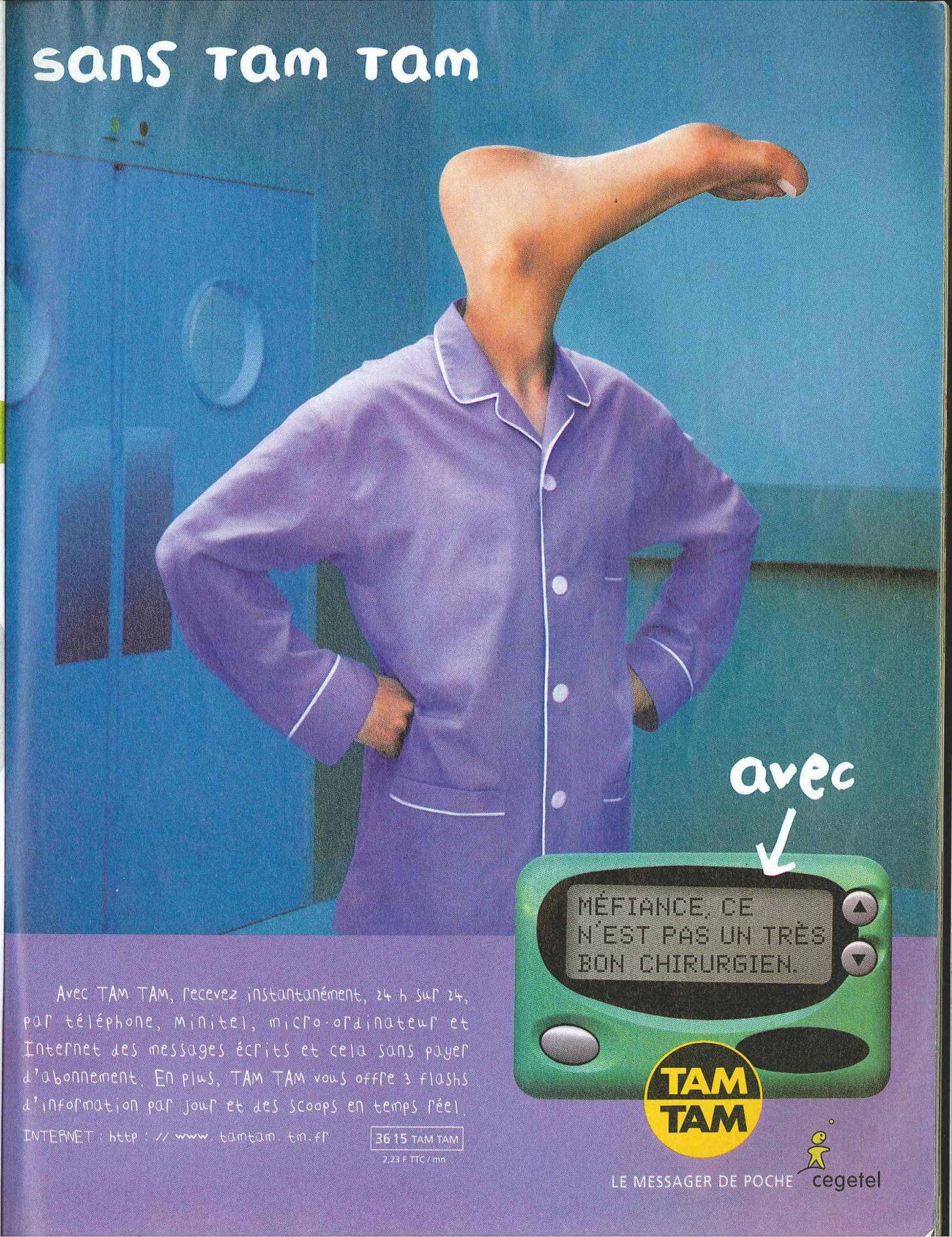
Frédéric Lamulé des Landes (40)

Final VII pour les fêtes

C'est à l'étude. Il est évident qu'à l'approche des fêtes, nous songeons - en accord avec Sony - au meilleur CD de démos possible. Une «pizza froide» d'une qualité rare, avec des démos jouables ou non, comme celle de Final VII par exemple (les paris sont ouverts pour savoir s'il s'agira d'une démo tournante ou non !). Pour l'heure, hélas, nous ne pouvons en dévoiler davantage. Une chose est sûre toutefois : nul ne sera déçu.

Toujours pas de posters à l'horizon

Ce n'est pas de gaieté de cœur que nous cassons votre rêve en répondant : N-O-N, aucun poster de Lara Croft n'est prévu. Il n'y aura d'ailleurs aucun poster tout court dans votre mag préféré, que ce soit demain ou dans les mois à venir. Davantage de photos de qualité et d'interviews de la star virtuelle et de son sosie réel, associés à de belles couvertures sont en revanche dans l'air du temps. Vous l'avez sans doute déjà constaté en feuilletant ce numéro...



Avec TAM TAM, recevez instantanément, 24 h sur 24, par téléphone, Minitel, micro-ordinateur et Internet des messages écrits et cela sans payer d'abonnement. En plus, TAM TAM vous offre 3 flashs d'information par jour et des scoops en temps réel.

INTERNET : http : // www. tamtam. tm.fr

36 15 TAM TAM
2,23 F TTC / mn

LE MESSAGER DE POCHE cegetel

Feedback

Instant replay

Aquoi sert exactement une Action Replay pour PlayStation? Comment est-ce que cela fonctionne?
David de Quelquepart (62)

L'Action Replay : un must pour tricher

Comme autrefois sur Super Nintendo ou Megadrive, une Action Replay offre la possibilité d'être invincible, d'avoir son score au maximum, de voir la fin des jeux sans passer par la case départ, de voir Lara en train de prendre un bain de minuit (qui sait?), etc. En un mot comme en cent : ça permet de tricher. Amoral? Non, pratique. Seuls les mauvais joueurs en possèdent une? Faux... Malheureusement, à l'inverse des AR (terme abrégé) sur consoles 16 bits, celles que l'on branche derrière sa PlayStation (à ne pas confondre, par conséquent, avec les cartes mémoire contenant des sauvegardes pré-enregistrées) laissent moins de liberté au joueur. Celui-ci doit attendre qu'on lui fournisse des codes pour agir car l'appareil ne peut en chercher lui-même. Si cela intéresse quelqu'un, sachez que le prix d'un tel engin avoisine 400 francs.

V-Erratum

J'ai le sentiment que vous vous êtes trompés au sujet de V-Rally en écrivant qu'il était possible d'y jouer à quatre en link. Sur la boîte du jeu, il n'est d'ailleurs inscrit que «2 joueurs» et non le double...
Des joueurs qui voulaient jouer à V-Rally en link

V-Rally, un mode link supprimé

Mea culpa? Oui et non. Nous ne sommes pas vraiment responsables de cette erreur - grave au demeurant. Eh oui, lorsque notre journaliste s'est rendu en Espagne pour une présentation officielle du jeu d'Infogrames, les représentants de l'éditeur lui ont certifié que le mode link serait présent dans la version commercialisée. Au moment du test, alors que ce mode n'était toujours pas disponible, Infogrames nous a une nouvelle fois confirmé sa présence dans la version définitive. Pourquoi n'avons-nous pas, dès lors, repoussé le test? Parce que le jeu serait sorti quoiqu'il arrive et que l'absence du mode link ne nous a pas du tout gêné pour apprécier ses performances. Toutefois, il est regrettable que nous n'ayons pas été tenu informé à temps de ce changement de dernière minute. À bon entendeur.

Ne me link-chez pas, par pitié !

Je lance un cri de désespoir ! Le bruit court sur une fin éventuelle des jeux en link... et a fortiori, l'arrêt de la commercialisation du câble link. Il est vrai que les jeux en mode link se font de plus en plus rares. Lorsque j'ai lu que les développeurs de Rapid Racer «n'avaient pas jugé utile de développer un mode link», ça m'a mis un coup au moral. Je ne comprends pas ces développeurs qui passent des mois sur un jeu, sur la conception des graphismes, pour voir finalement leurs efforts récompensés par un jeu en écran splitté. Non mais je rêve ! Sony aurait claqué des millions de dollars dans la conception du link pour finalement aboutir à cette conclusion? Quel gaspillage ! Celui qui n'a pas goûté aux joies du link n'a rien vu... Je suis convaincu que cette option est un sérieux atout pour la PlayStation. (...) Pour ma part, je joue toujours à WipEout et à Final Doom en link, et c'est toujours aussi fun ! Je rappelle qu'aujourd'hui, la PlayStation est à 990 francs, ce qui n'est pas excessif. On peut toujours trouver un téléviseur 55 cm d'occase à 500 francs (le prix d'une nouveauté), ce qui n'est pas la ruine comparé à l'argent dépensé dans une salle d'arcade (10 francs la partie de 1 min 45, dur !). Mieux vaut faire un effort et quelques économies pour s'éclater chez soi. J'ai 32 ans, trois enfants et trois PlayStation dont deux dédiés exclusivement pour les jeux en link. En tant que parent, je m'insurge contre les jeux solos : c'est vrai, ils isolent. Alors je ne comprends plus. S'il vous plaît, messieurs les responsables, faites un effort ! Un jeu comme Tomb Raider en link serait si bien...

Marc Takerkart de Tourcoing (59)

L'extinction du link n'a pas - encore - eu lieu

Décidément... Il suffit que l'on évoque la fin éventuelle du link pour déclencher les passions. Car vous n'avez pas été le seul à nous parler de cette mutilation prochaine, si tant est qu'elle se confirme. Sachez que nous comprenons votre désarroi. Pourtant, un mode deux joueurs via un écran splitté, vous l'admettrez, est assurément plus pratique qu'un mode link. Si le seul moyen pour partager une passion commune était d'avoir recours à un câble reliant deux postes de télévision, eux-mêmes connectés à deux consoles contenant deux jeux identiques (un véritable arsenal, non?), ce serait sans doute très frustrant. C'est ce que se sont dits certaines équipes de développement. Comme ces mêmes équipes en ont fait part à Sony, la rumeur de l'extinction du link est née. Quelle est la solution, s'il pouvait y en avoir une? (sous-entendu : si la technologie associée à la PlayStation le permettait). Très simple : il faudrait que chaque titre admette les deux modes de jeu, en link et en écran séparé. Bien sûr, un Doom-like en écran séparé n'aurait pas grand intérêt... Compliqué c't'histoire, non? Passons. Pour résumer la situation, il faut simplement accepter l'idée une bonne fois pour toute qu'une PlayStation n'est pas un PC... Et s'estimer heureux que Sony ait tenté l'expérience. Mais ne dramatisons pas trop tôt : le link n'est pas encore mort et nul ne sait ce que réserve l'avenir (pourquoi pas des jeux en réseau en passant par Internet, dans un futur éloigné?). D'ailleurs Alerte Rouge, sauf changement de dernière minute, devrait utiliser l'objet !

Pour les futurs kangourous

Sony a-t-il pensé réaliser une console PlayStation portable, façon Gameboy ou Game Gear?
XY de Dreamland.

Pourquoi une PlayStation portable?

En voilà une idée qu'elle est bonne ! Evidemment, rien d'officiel n'a été annoncé. Mais voir un jour surgir des PlayStations comme autant de champignons hallucinogènes (elle nous en fait voir de toutes les couleurs, non?) est une éventualité pour le moins alléchante. Et puis, si vous avez suivi notre précédent numéro avec attention, vous savez d'ores et déjà que la PlayStation portable constitue le rêve absolu pour Ken Kutaragi, l'inventeur de la PlayStation.

CD Consoles
PlayStation M
Consoles + :
Player One :
Playmag : 18
Crazy Games

itié !

e des jeux en
st vrai que les
ai lu que les
pper un mode
eloppeurs qui
oir finalement
! Sony aurait
nent aboutir à
u link n'a rien
ayStation. (...)
c'est toujours
, ce qui n'est
500 francs (le
dépensé dans
re un effort et
fants et trois
. En tant que
. Alors je ne
effort ! Un jeu

Tourcoing (59)

link
lieu

du link pour
nous parler de
. Sachez que
joueurs via un
ode link. Si le
rs à un câble
les contenant
e très frustrant.
me ces mêmes
ée. Quelle est
gie associée à
e admette les
-like en écran
Passons. Pour
ois pour toute
Sony ait tenté
ore mort et nul
n passant par
nangement de

rous

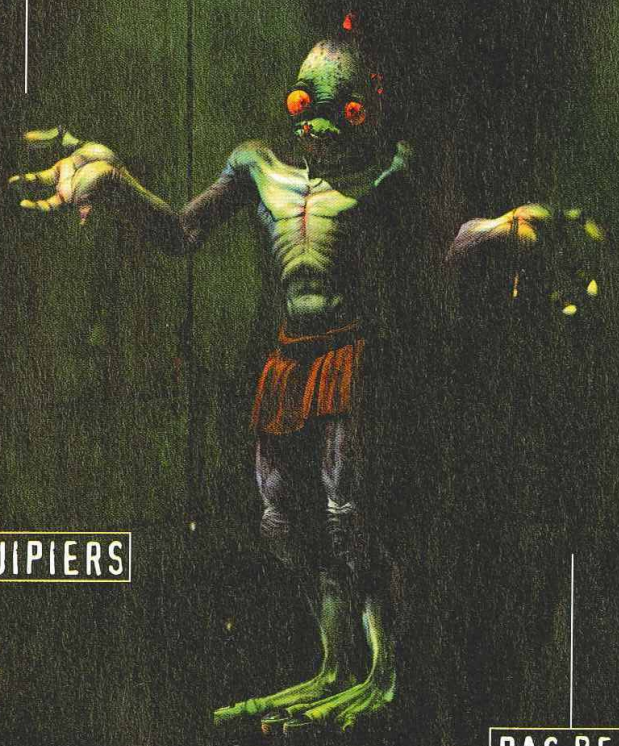
on Gameboy ou
de Dreamland.

une
ble?

été annoncé. Mais
s hallucinogènes
alité pour le moins
ec attention, vous
our Ken Kutaragi.

PAS D'ARMES

PAS DE TENUE DE COMBAT



PAS D'EQUIPIERS

PAS DE MUSCLES

ET POURTANT, IL EST LEUR SEUL ESPOIR

ODDWORLD
L'ODYSSÉE D'ABE

CROIS EN MOI

CD Consoles : ★★★★★★
PlayStation Magazine : ★★★★★★
Consoles + : 97%
Player One : 95%
Playmag : 18/20
Crazy Games : 9/10

GT INTERACTIVE

PlayStation

3615 GT INTERACTIVE*
Ligne GT : 08 36 68 14 11*
Infos Astuces Cadeaux

ODDWORLD INHABITANTS

*2,23 F/mn.

MCS ADVERTISING

Oddworld Inhabitants, L'Odyssée d'Abe ™ Oddworld Inhabitants Publié et distribué par GT Interactive Software - PlayStation et logo PlayStation sont les propriétés de Sony Computer Entertainment Inc.

Feedback

T'es pas Net !

Deux questions me turlupinent : avec la PlayStation, peut-on espérer un jour atteindre le Net? Peut-on également supposer, suite aux bandes annonces diffusées via votre CD de démo, qu'un jour la console lise des CD vidéo?

Stéphane de La Seyne (43).

Pas de films sur PlayStation

Selon Ken Kutaragi, l'ingénieur nippon auquel on doit la PlayStation, il est encore trop tôt pour espérer connecter la console au réseau Internet. La technologie actuelle ne permet pas ce type d'association, dans la mesure où jouer en réseau via le Net et la PlayStation n'apporterait rien qualitativement. D'autre part, depuis la sortie de la console, les responsables de Sony n'ont de cesse de répéter que la PlayStation n'est et ne sera pas une console multimédia. Outre le Net, n'est pas prévue non plus une cartouche MPEG pour lire les CD vidéo. Si, sur le CD de démo, il est possible d'inclure une bande annonce de grande qualité, il n'est en aucun cas imaginable qu'un film paraisse dans son intégralité.

Lara plaît aux femmes

Cher tous, Voici un an que mon frère m'a fait connaître cette fameuse console et, depuis, j'y passe le plus clair de mon temps. Je suis également adepte de PlayStation Magazine et j'attends chaque mois la sortie du numéro fébrilement. J'ai finalement «présenté» Lara à mon amie Cécile qui a immédiatement adoré. Quelle ne fut pas ma stupeur quand, un beau jour, je la découvris en train de jouer avec cette héroïne de pixels ! A tel point que, par hasard je crois, elle parvint à lui faire faire une acrobatie jusqu'alors inconnue de moi (NDLR : s'ensuivent une série de dessins aussi cocasses qu'explicites montrant un petit bonhomme - Lara - en train d'effectuer une roulade). J'ai donc demandé à Cécile comment elle y était parvenue, mais elle fut incapable de me répondre. J'ai essayé plusieurs fois moi-même, en vain. Je m'en remets donc à vous, spécialistes :

1. Existe-t-il une manip. particulière?
2. Avons-nous rêvé les yeux ouverts?
3. Ou alors, Lara et mon amie ont-elles certaines choses en commun que je ne m'explique pas?

Jean-Pierre Menard (37 ans et toutes ses dents) de Paris (75).

Une acrobatie secrète de Lara Croft

Cher ami, votre missive nous a beaucoup plu car elle est la preuve (de plus en plus flagrante ces jours-ci) que le monde vidéo-ludique dans lequel nous autres baignons n'est pas exclusivement réservé aux mecs. Plus ça va, plus nous recevons de courrier écrit d'une main féminine. Cool ! Pour répondre à la question qui vous angoisse, il se peut : 1/ que votre tendre et chère moitié ait plus d'affinités que de coutume avec ladite héroïne de pixel et 2/ que vous ayez à effectuer la manipulation suivante pour voir Lara faire des galipettes : «Lorsque Lara s'accroche avec les mains à un rebord, pressez les touches haut+R1 pour la voir faire un poirier.» (une astuce donnée dans le tout dernier hors-série de PlayStation Magazine).

Formes plates et 3D

Connaissant les capacités de la PlayStation, pourquoi n'accueille-t-elle pas davantage de jeux de plate-forme? Nous sommes littéralement envahis par les jeux de caisses et de baston... Il faudrait que les éditeurs pensent aux autres, à tous ceux qui ont craqué sur Crash Bandicoot, par exemple. Adepte des jeux de ce type, je pense que Crash est le numéro un du genre. Actuellement, je suis en passe de terminer Rayman et j'aimerais acheter un autre jeu de la même veine que ces deux-là. Ne les connaissant pas tous, vous serait-il possible de me conseiller dans mon choix?

Chelsea de Nulle Part.

Crash Bandicoot 2 répond à vos attentes

Il faut attendre un peu, dear you. Si vous avez flashé sur Crash, que vous rêvez de Bandicoot les nuits de pleine lune, vous ne serez pas déçue en découvrant une suite plus punchy encore, plus délirante et plus plus que Crash number one. Pour notre part, nous avons craqué sur la course à dos d'ours polaires (c'est dans Crash n°2 !!!). Un hit dont la sortie est annoncée pour le douzième mois de l'année 97. Et puis, Jersey Devil, Croc ou encore Gex 2 devraient aussi vous combler très prochainement.

Ecrivez-nous à :

PlayStation Magazine, Rubrique Feedback, 6 bis, rue Fournier, 92588 CLICHY Cedex.

CDu délire, non?

Avez-vous déjà pensé à commercialiser séparément - par correspondance - le CD de démos vendu avec PlayStation Magazine?

Marc Gasselin de Seulis (30)

C'est gratos

Non, car c'est un cadeau-bonus qui, comme indiqué sur la pochette, "ne peut être vendu séparément." Pas folle, la guêpe...

3615 PSNEWS
LE SERVEUR OFFICIEL DE PLAYSTATION MAGAZINE
1,29F/mn

cette fameuse
suis également
ois la sortie du
amie Cécile qui
beau jour, je la
que, par hasard
connue de moi
es montrant un
nc demandé à
e répondre. J'ai
spécialistes :

ts) de Paris (75).

crète
Croft

preuve (de plus
ue dans lequel
ecs. Plus ça va,
ne. Cool ! Pour
endre et chère
l et 2/ que vous
es galipettes :
ouches haut+R1
er hors-série de

on?

commercialiser
spondance - le
ec PlayStation

n de Seulis (30)

atos

au-bonus qui,
chette, "ne peut
." Pas folle, la

EWS

FFICIEL
TION
E

1,29F/mn

KicKers®
LA LEGENDE EN MARCHE

Perfect your style

Liste des points de vente disponible au 02.51.43.15.31

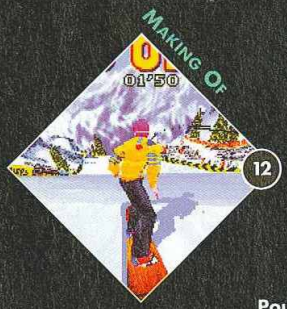
GÉNÉRIQUE
PlayStation **magazine N°13** Octobre97

VOYAGE AU BOUT DE LA PLAYSTATION

My name is Abe

Abe. Quel drôle de nom. Un nom qui colle parfaitement à la tête du personnage. Et avec une tête pareille, on ne pouvait raisonnablement pas s'attendre à voir arriver un jeu quelconque. L'Odyssée d'Abe, c'est même plutôt le contraire. Alors que la télévision, la musique et le cinéma semblent avoir oublié à quoi peut correspondre la notion d'originalité, les jeux vidéo marquent leur différence en proposant à leur public des titres foncièrement novateurs, presque géniaux (le mot est de rigueur). Loin de l'actuelle vogue des remakes - anglicisme hideux signalant une vulgaire repompe - les jeux vidéo laissent espérer que l'on peut encore nous surprendre. Et franchement, on ne pensait pas que notre surprise aurait cette tête-là. N'est-ce pas Abe?

Jean-François Morisse



Snow Racer 98, la glisse à portée de main grâce à l'équipe (française) de développement de PAM. Un jeu à part.

Lara Croft toujours et encore. Pourquoi Tomb Raider va une fois de plus vous faire craquer.

L'ECTS, le plus grand salon européen consacré au jeu vidéo. Toutes les sorties à venir sur PlayStation.

L'Odyssée d'Abe sera ce mois-ci notre chouchou. Normal, avec une tête aussi sympathique. Abe, entre Jacques Martin et Claudia Schiffer...

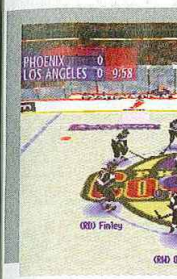
Triple Gros Plan ce mois-ci : sport, TV et musique ! Le monde entier parle de PlayStation.

On en remet une couche : V-Rally, les nouvelles astuces pour tout voir de ce titre best seller de l'été et peut-être même de l'année.

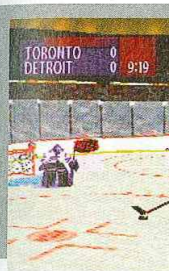
Feed back (4)
Abonnement (109)
Le CD de démos (114)
Petites Annonces (119)

TRAVELLINGS

L'Odyssée d'Abe	70	Croc	88
Rapid Racer	76	Rosco Mc Queen	90
Nuclear Strike	80	Le Monde Perdu	92
Nascar'98	84	Kurushi	94
Moto Racer	86	Court metrage	116



Avec les plus grande
des 26 équipes de la



Haute-Résolution et
avec des joueurs tou

Possibilité de créer e
former de nouveaux j

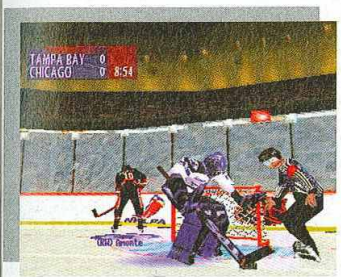
Jouable à 8 joueurs s

PC CD ROM

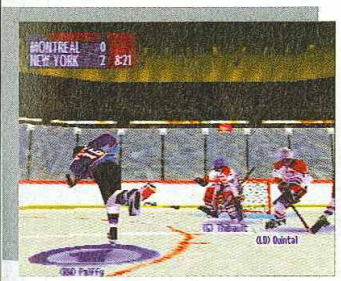
THE NHL SHIELD IS A REGISTER
L AND THE RESPECTIVE TEAMS AN
OCKEY LEAGUE PLAYERS ASSOCIAT

Avec les plus grandes Stars des 26 équipes de la NHL®

Haute-Résolution et 3-D Polygonale avec des joueurs toujours plus réalistes.

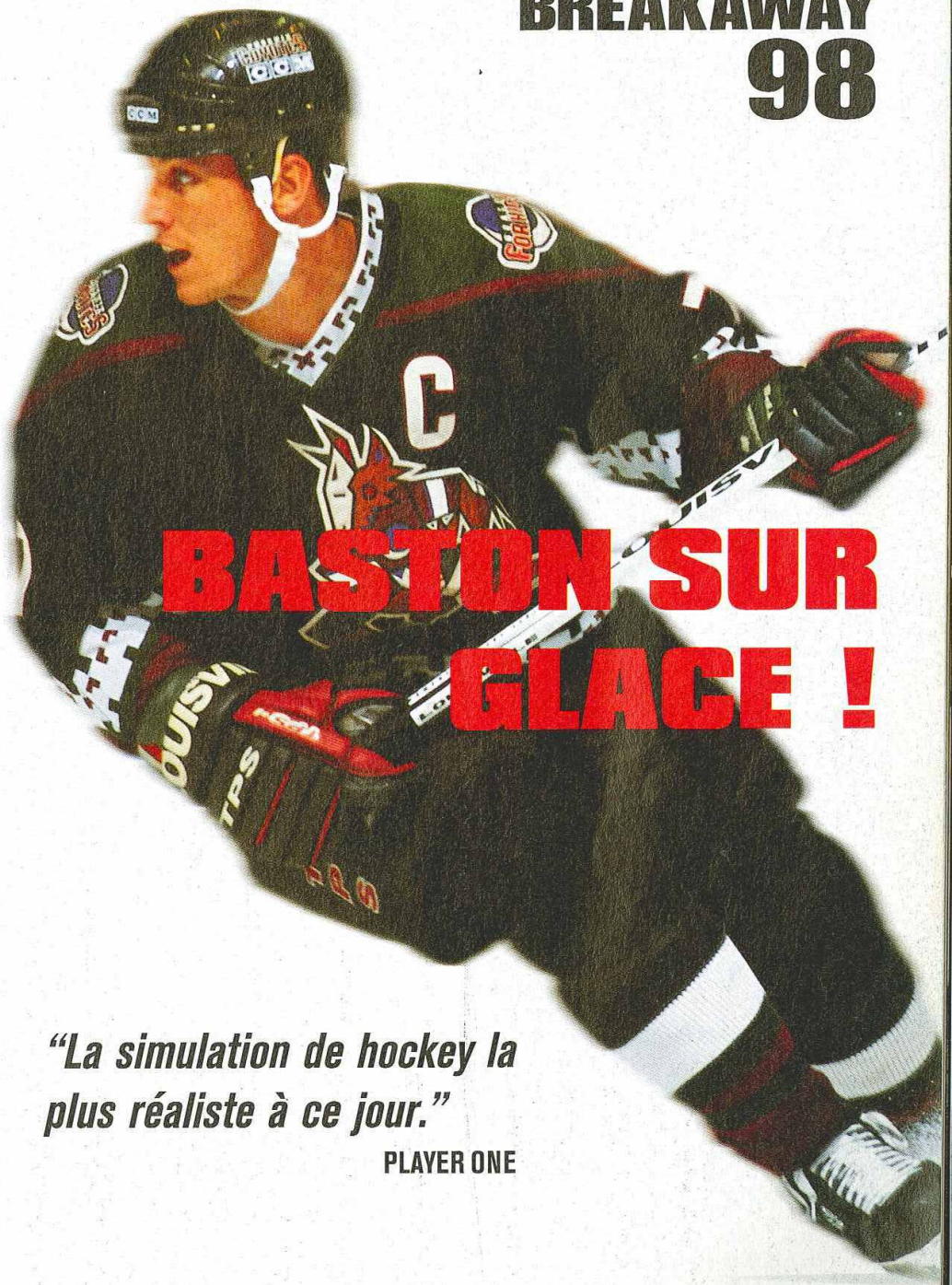


Possibilité de créer et de former de nouveaux joueurs.



Jouable à 8 joueurs sur Playstation.

NHL BREAKAWAY™ 98



BASTON SUR GLACE !

"La simulation de hockey la plus réaliste à ce jour."
PLAYER ONE

PC CD ROM

PlayStation

Trucs et Astuces au 36 15 ACCLAIM* ou au 08 36 68 10 25*

Acclaim®

THE NHL SHIELD IS A REGISTERED TRADEMARK AND NHL BREAKAWAY IS A TRADEMARK OF THE NATIONAL HOCKEY LEAGUE. ALL NHL LOGOS AND THE MARKS AND TEAM LOGOS AND MARKS DEPICTED HEREIN ARE THE PROPERTY OF THE NHL AND THE RESPECTIVE TEAMS AND MAY NOT BE REPRODUCED WITHOUT THE PRIOR WRITTEN CONSENT OF NHL ENTERPRISES. L.P.® 1997 NHL. ALL RIGHTS RESERVED. OFFICIALLY LICENSED PRODUCT OF THE NATIONAL HOCKEY LEAGUE. NATIONAL HOCKEY LEAGUE PLAYERS ASSOCIATION. NHLPA AND NHLPA LOGO ARE TRADEMARKS OF THE NHLPA AND ARE USED, UNDER LICENSE, BY ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ©NHLPA. DEVELOPED BY SCULPTURED SOFTWARE. ALL OTHER TRADEMARKS ARE TRADEMARKS OF ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC.™ ® & © 1997 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

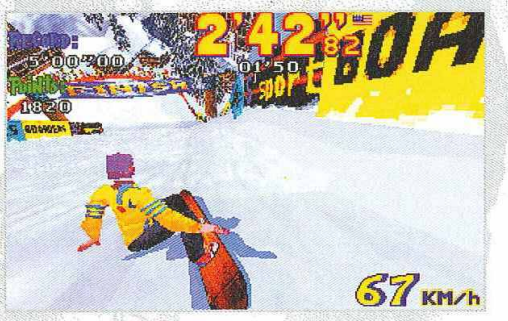
Une fois n'est pas coutume, une équipe de développement 100% frenchie nous prépare un hit pour Noël. PlayStation Magazine ne pouvait pas passer à côté de Snow Racer 98, le bébé de Power and Magic.

La glisse extrême

SnowRacer 98

EDITEUR : OCEAN - INFOGRAMES
DISPONIBILITE : JANVIER 98

Par Grégory Szriftgiser

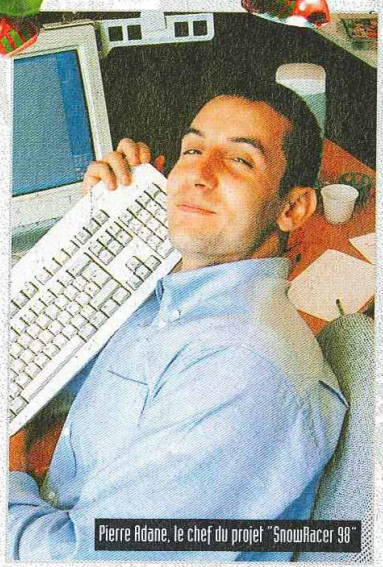


Depuis septembre 96, Snow Racer est en chantier dans les studios de Power and Magic, à Chevilly-Larue, charmante bourgade de la banlieue parisienne. Ce soft de glisse est loin d'être le premier projet de ce studio français. Ce sont les créateurs de Mr. Nutz, excellent jeu de plate-forme sorti sur 16 bits, et d'autres titres qui ont connu un franc succès, comme Lost World sur Game Boy. Snow Racer sera leur premier grand projet à sortir sur PlayStation : dissection d'un futur hit.

Au commencement, il y a eu l'idée

Pierre Adane, Directeur de Recherche et Développement de l'équipe de Power and Magic, et chef du projet Snow Racer 98, est parti d'un constat simple : avec les J.O. en 98, la profusion de titres de plate-forme ou de course, et l'absence de véritable hit dans le domaine, la glisse s'impose vite comme un excellent sujet de développement. Après avoir fait le point sur les productions existantes, notamment en arcade avec Alpine Racer de Namco, la conception s'amorçait. La première phase obligatoire du projet, a duré près de 3 à 4 mois, uniquement pour mettre au point ce que le jeu inclurait : le design des personnages, des pistes, les modes de jeu et les limites à imposer à chaque personne de l'équipe, graphistes ou programmeurs. Beaucoup de travail papier a été effectué pendant cette période fastidieuse afin de trouver la ligne graphique du jeu, ainsi que l'étude la plus fouillée des capacités de la PlayStation, pour optimiser notamment ses malheureux 2 mégas de RAM, limite rébarbative qui contrarie bon nombre de programmeurs dans le monde.

Descente, slalom, snowboard et freeride sont au rendez-vous


Pierre Adane, le chef du projet "SnowRacer 98"

Le développement

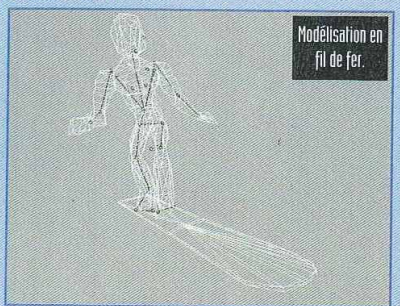
Une fois que chacune des 15 personnes de l'équipe eut pleinement pris conscience des limites inévitables de sa partie respective, le développement du jeu en lui-même pouvait être lancé. Moteur 3D, outils de développement, personnages, pistes et tous les éléments du jeu ont été testés pendant le développement, afin d'augmenter la capacité de chaque secteur du soft : vitesse du moteur, animation des personnages, effets de lumière. L'objectif était d'aboutir à une technique impressionnante et le résultat non moins impressionnant se résume comme suit : chaque skieur comporte 600 polygones, en enveloppe lisse (c'est-à-dire sans que l'on puisse percevoir de blocs, ou de chevauchage de polygones), des pistes entièrement réalisées en Couraud, permettant des éclairages divers, des textures riches et variées, et un relief omniprésent. L'animation, plutôt que de faire appel à l'habituel Motion Capture, difficile à réaliser pour un jeu de glisse, a nécessité de visionner et d'utiliser de nombreux films de glisse. Tous furent utilisés ensuite en "rotoscoping", technique utilisée en dessin animé, qui consiste à récupérer des images réelles, et à "plaquer" en quelque sorte l'image synthétique sur la réelle, pour obtenir une suite de positions aussi crédibles que possible. Le résultat est manifestement au rendez-vous, Snow Racer est un jeu qui est techniquement très abouti.

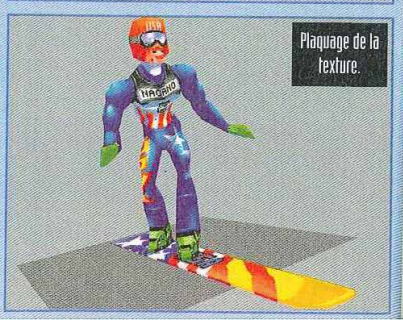
La sensation

Un jeu de glisse se devait d'offrir les sensations correspondantes au sport en lui-même : vitesse, bien sûr, mais aussi réactions des skieurs, suivant la planche, et la piste. 5 skieurs et 5 surfeurs sont jouables dans Snow Racer, chacun ayant ses propres caractéristiques. Des marques aussi prestigieuses que Dynamic, Rossignol, Salomon, Oxygene ou Nidecker ont collaboré pour que les planches semblent se rapprocher le plus près possible de la réalité. Vraisemblance assurée : le joueur devra expérimenter chaque combinaison, pour trouver les meilleurs skis ou le meilleur surf pour chaque personnage. Claude Chenal, 4e français en surf Freestyle, a conseillé l'équipe sur les figures, et les détails du bien surfer ! Ski, snowboard alpin ou freestyle, slalom géant ou course contre la montre, Snow Racer promet réalisme et fun !

La modélisation

La ligne graphique de Snow Racer étudiée sur papier devait se retrouver parfaitement dans la modélisation et mapping des personnages. Comme le montre ces étapes, c'est réussi !





ou de chevauchage
alisées en Gouraud,
textures riches et
ation, plutôt que de
, difficile à réaliser
nner et d'utiliser de
utilisés ensuite en
dessin animé, qui
, et à "plaquer" en
réelle, pour obtenir
e possible. Le résul-
Snow Racer est un

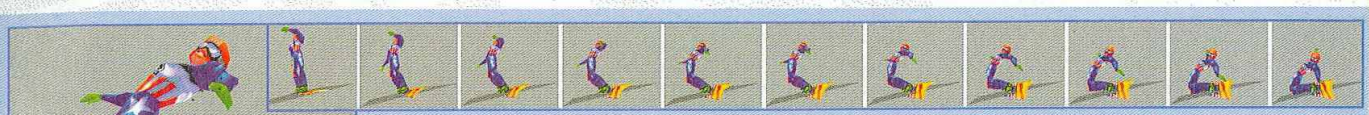
it d'offrir les sensa-
s au sport en lui-
ûr, mais aussi réac-
ant la planche, et la
ouables dans Snow
aractéristiques. Des
ynamic, Rossignol,
llaboré pour que les
us près possible de la
oueur devra expéri-
rouver les meilleurs
e personnage. Claude
, a conseillé l'équipe
surfer ! Ski, snow-
t ou course contre la
et fun !

sation

Racer étudiée
er parfaitement
pping des per-
re ces étapes,

Modélisation en fil de fer.

Plaquage de la texture.



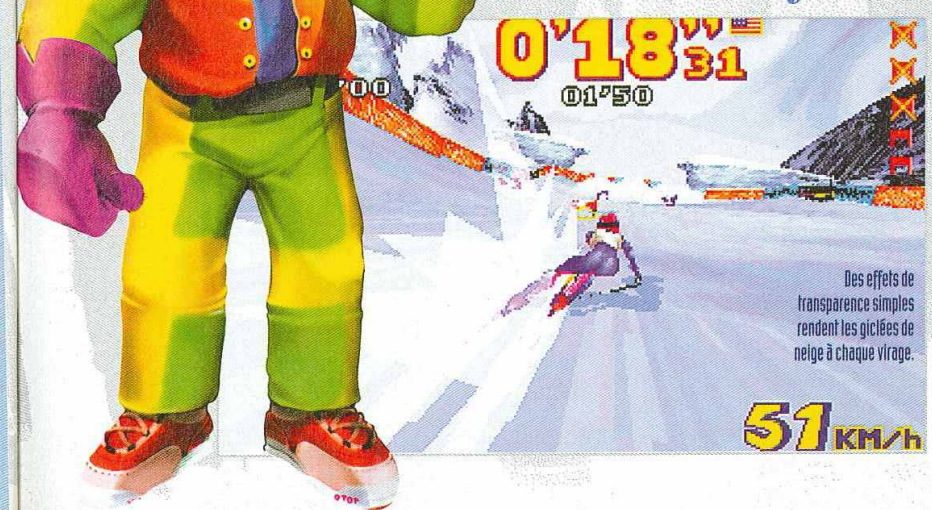
Le Rotoscoping

Au lieu d'utiliser la Motion Capture, les développeurs ont eu recours au Rotoscoping. Technique habituellement utilisée pour la réalisation de dessins animés (l'adaptation animée du Seigneur des Anneaux de Tolkien en est un excellent exemple), elle consiste à travailler image par image, en "décalquant" une photo pour que le personnage synthétique du jeu ait à chaque instant d'une figure, la même position qu'un snowboarder réel.

L'aboutissement

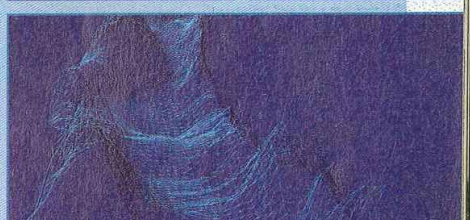
Snow Racer 98 comportera dans sa version finale plusieurs modes de jeu, bien sûr, à commencer par le Time Attack, et le championnat. Incarnant l'un des 5 skieurs, ou surfeurs, suivant la discipline choisie, vous serez confrontés aux 4 autres, ainsi qu'à d'autres sportifs de moindre renommée. Pour le ski, descente et slalom géant accapareront toutes vos compétences, tandis que pour le snowboard, vous pourrez choisir entre des résultats au temps, ou en points marqués par figures, ou encore en combiné des deux, avec ou sans portes. Un mode deux joueurs en écran splitté est prévu, et la possibilité de jouer à 4 en link n'est pas exclue, de même qu'une gestion du paddle analogique de Sony. 5 pistes de descente, utilisées avec des tracés différents pour le slalom, 5 pistes snowboard, et 3 de freeride vous attendent, de nuit comme de jour, qu'il neige ou pas. Snow Racer 98 pourra facilement devenir le substitut de vos vacances familiales à la montagne... Enfin presque !

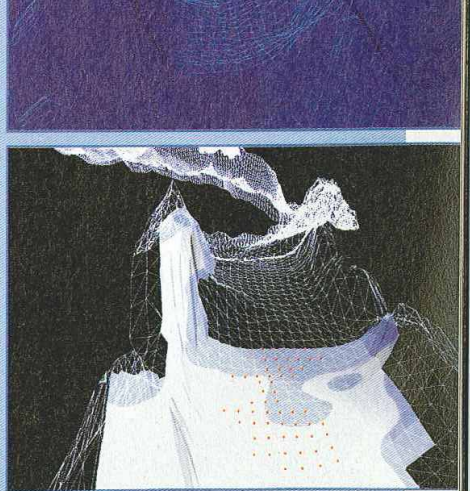
Descendez les pistes de nuit comme de jour !



Les pistes

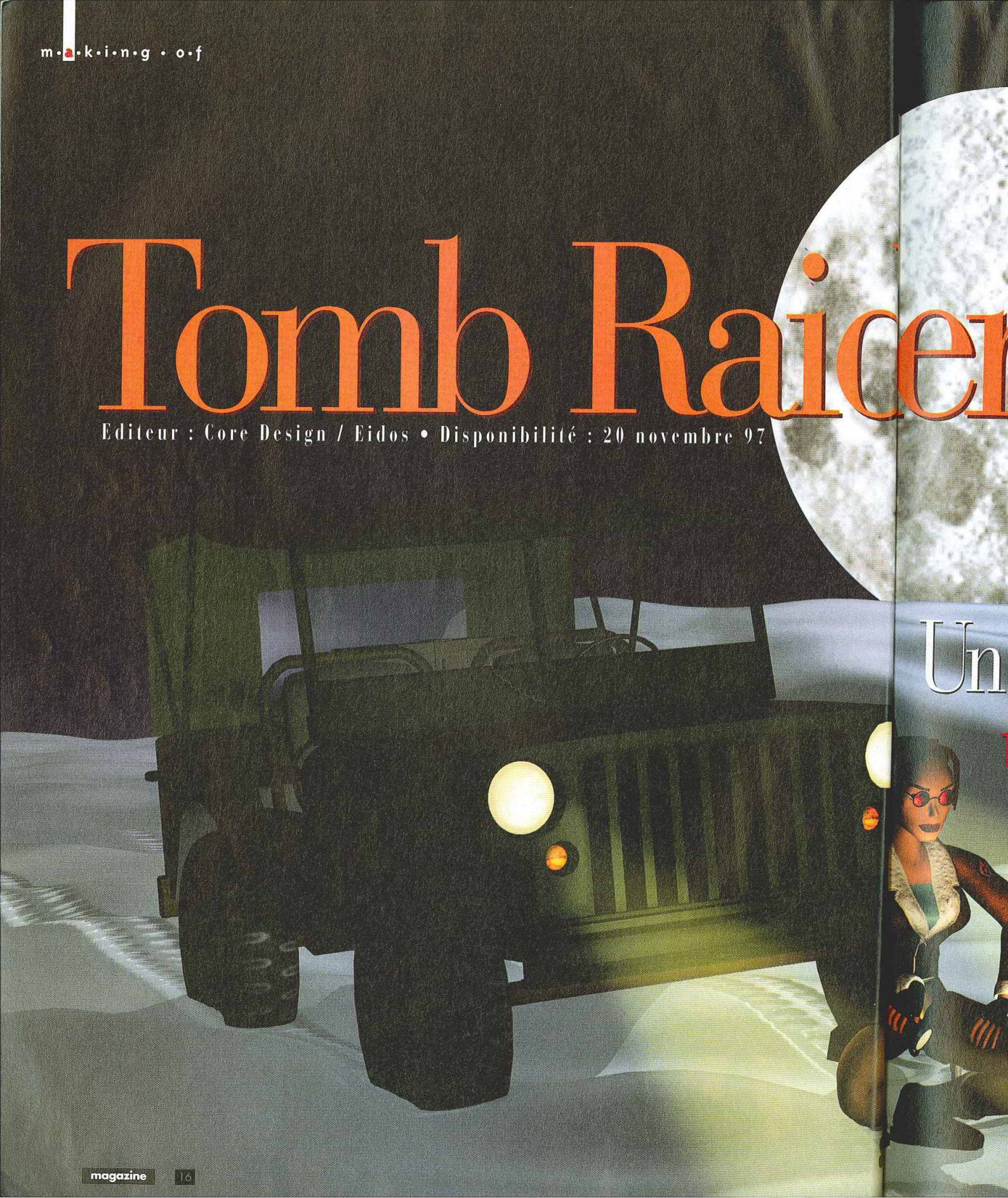
Les pistes sont bien sûr l'ingrédient central pour l'intérêt d'un jeu de glisse. Leur modélisation, et les objets qui les décorent ont nécessité un soin tout particulier, on y trouvera même le Grand Yéti !





Tomb Raider

Editeur : Core Design / Eidos • Disponibilité : 20 novembre 97

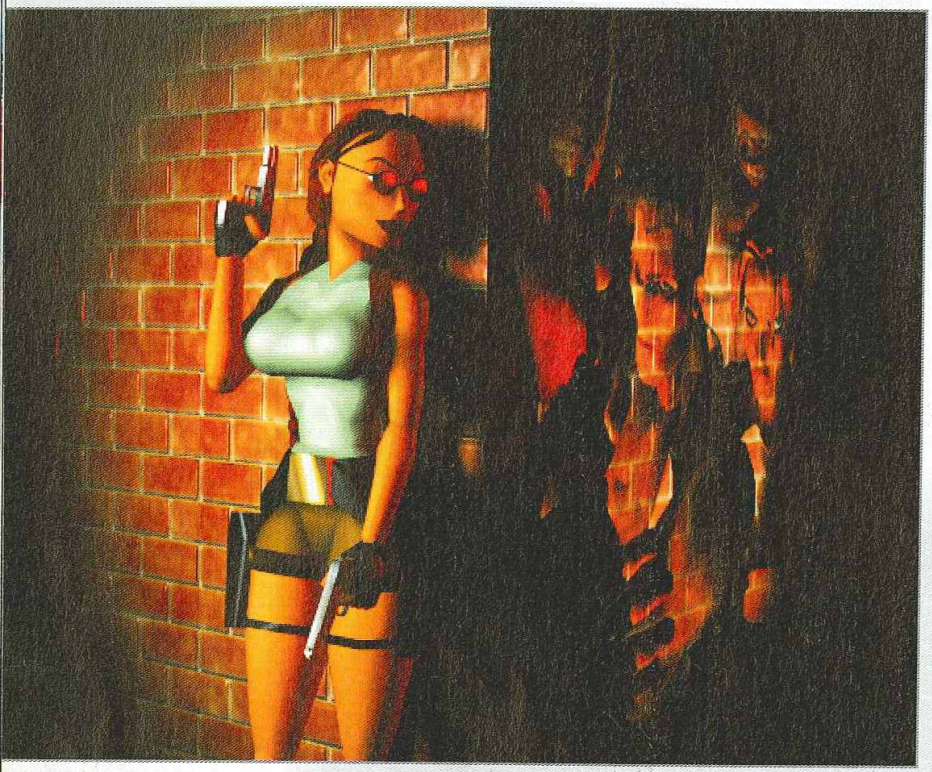


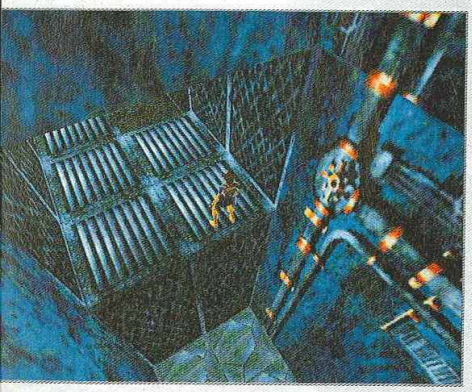
icer 2

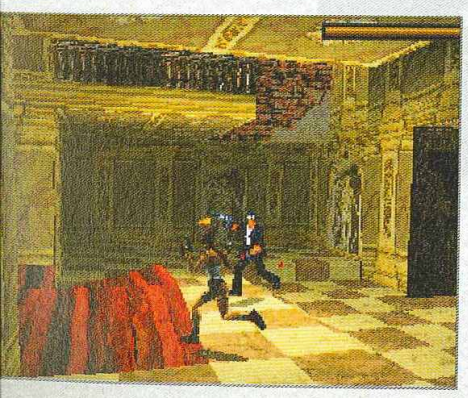
Un peu plus Lara, toujours très Croft

Après avoir connu le succès planétaire que l'on connaît, il semblait évident que Tomb Raider bénéficierait d'une suite. L'aura de Lara (répétez donc ça en boucle rapidement) n'a jamais été aussi grande qu'aujourd'hui, à l'heure où le deuxième volet de ses aventures doit sortir. Tout le monde l'attend donc avec impatience, et trépigne, espérant être une nouvelle fois émerveillé. Chronique d'un succès annoncé.

Par Dave Martinyuk







Pour mémoire, rappelons rapidement que Tomb Raider 2 met en scène les membres d'une secte que l'on devine redoutable : la Fiama Nera. Ces derniers poursuivront Lara dans tous ses déplacements à travers le globe : muraille de Chine, Tibet, Venise... La relique désirée par notre drôle de dame virtuelle - la dague de Xian - ne sera assurément pas facile à obtenir. Ceci étant dit, voyons quels sont les points forts qui peuvent rendre ce jeu indispensable.

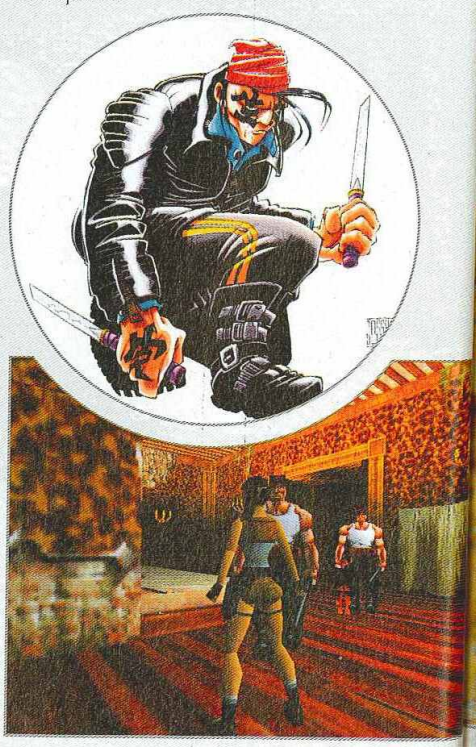
Pourquoi Tomb Raider 2 va cartonner?

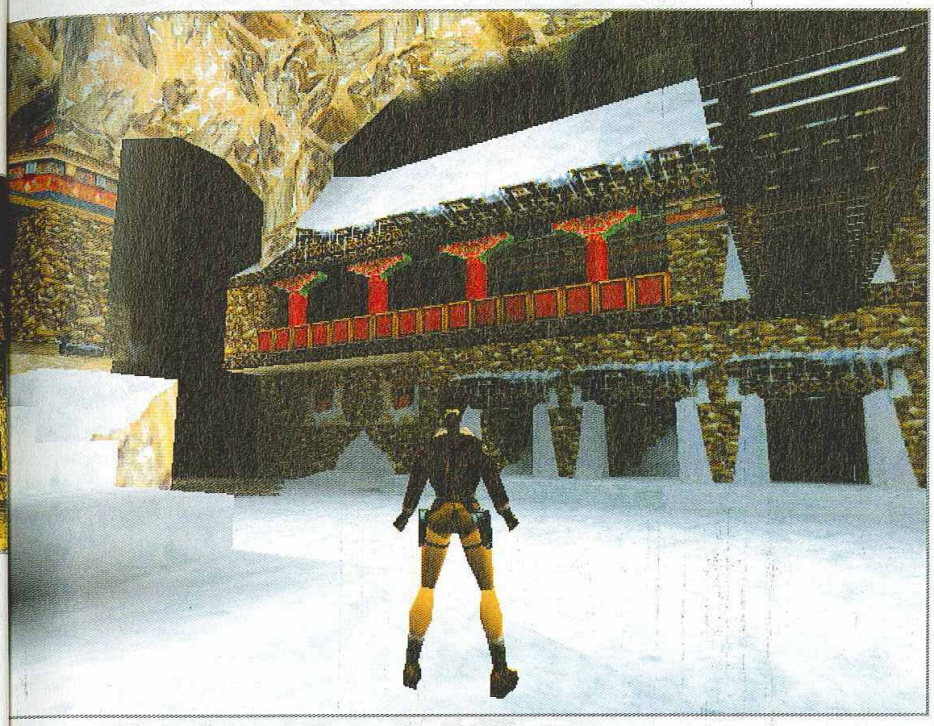
1 Lara est canon. Lara est devenu un véritable phénomène, et ce dans le bon sens du terme. Bien qu'elle ne soit qu'un personnage virtuel, on fait néanmoins référence à elle comme à une véritable personne, en disant des choses assez recherchées du genre : «C'est vrai qu'elle est bien foutue», ou "T'as vu comme elle est canon quand elle plonge dans l'eau?», ou encore, la voyant affronter un lion, "Ouah, belle bête !». Bref, on l'aime généralement beaucoup, parce qu'elle fait preuve de caractère. La retrouver est donc forcément une bonne chose. Premier point.

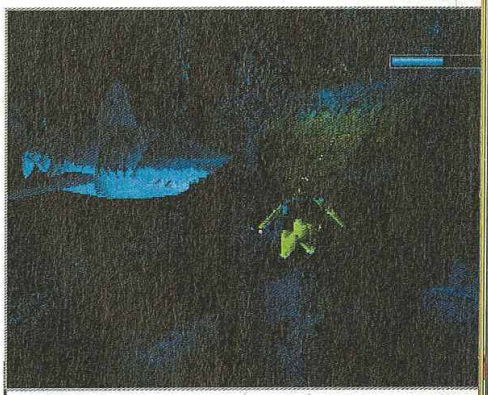
Comme d'habitude, explorez les endroits que vous visitez du regard avant de vous aventurer dans leurs recoins les plus obscurs...

2 Lara fait de la moto des neiges. Eh oui, elle ne se déplace plus uniquement sur ses jolies petites gambettes, mais peut désormais conduire différents engins. Un plus non négligeable qui ravira les fanas de simulation et de jolies filles.

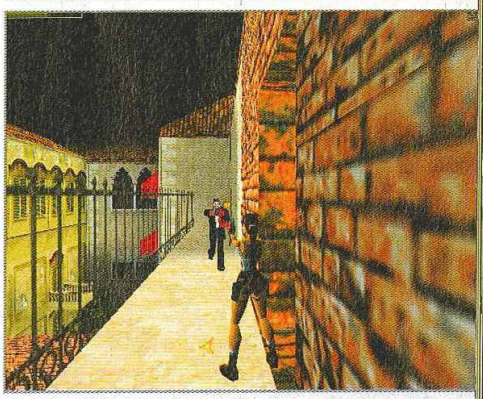
3 Lara a une nouvelle garde-robe. Il fait froid? Lara enfile alors un gros blouson d'aviateur et réchauffe son corps frêle avec de la peau de mouton mort. Il faut plonger et faire trempette? Lara ne plonge plus toute habillée, mais fend désormais les eaux en maillot de bain. Des détails, peut-être, mais qui ajoutent à la vraisemblance de l'ensemble. Si si, c'est important.







On se rappelle les crocodiles du premier épisode. Ils ont cédé la place à des requins...



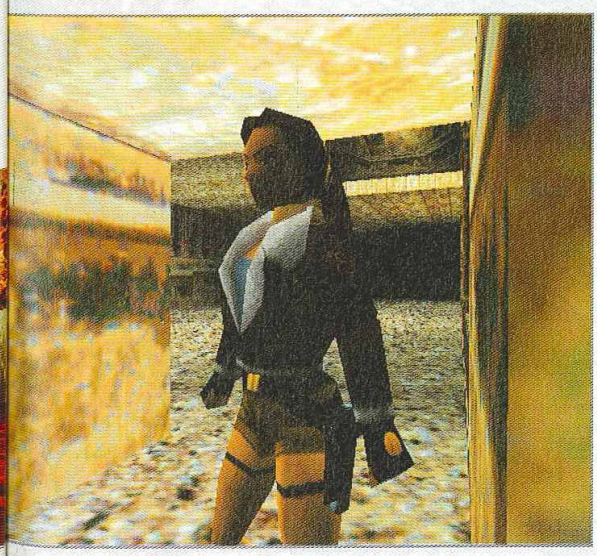
Il semblerait que lors de certains passages difficiles, Lara pourra se faire aider et affronter ses ennemis en compagnie de quelqu'un d'autre. Intéressant.

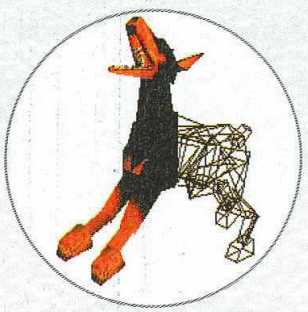
4 Lara doit affronter de nouveaux ennemis. Beaucoup d'humains, bien sûr (armés de flingues, de matraques, ou encore accompagnés de chiens), mais aussi des animaux, et pas seulement terrestres. Les requins de Venise (bien connus) essaieront de lui arracher un morceau de maillot avec leurs dents, par exemple. Bref, ça risque d'être encore plus tripant, et ça c'est bien.

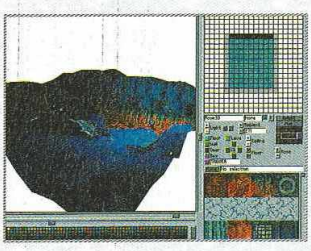
5 Lara peut faire de nouveaux trucs déments. Comme allumer une torche ou bien grimper à la force du poignet le long d'un mur. Oui, bon, ça n'a peut-être pas l'air très excitant comme ça, mais cela prouve au moins que Tomb Raider 2 profite tout de même de quelques petits plus. L'effet de lumière décroissant de la torche, par exemple, est une idée géniale.

6 Lara sort avec Bono. Et là, c'est la classe. Comme nous vous l'avons déjà dit, Lara se retrouvera sur un écran géant durant la tournée européenne de "You two" (vous avez vu le nouveau T-shirt "anatomique" de Bono?). Une façon d'en mettre plein la vue aux spectateurs en élevant Lara au rang de rock star.

7 Lara existe, on l'a vue ! Mais son état civil indique que la belle se nomme Rhona Mitra. Cette jeune anglaise de 21-22 ans incarne en effet la belle et a tout adopté de son look : son haut moulant, ses petites lunettes réfléchissantes et sa longue natte qui lui descend voluptueusement dans le dos. Assez canon elle aussi, elle risque de s'attirer rapidement un noyau dur de fans. Rhona a d'orcs et déjà un projet sur le feu : celui d'un single baptisé "Get Naked" (traduc : "Mettez-vous à poil"). Le disque sortira en même temps que le jeu. Aura-t-il autant de succès que ce dernier? C'est à voir... Toujours est-il que le phénomène Lara ne s'arrête pas là puisqu'un film et plusieurs bandes dessinées sont également en route. De la surexploitation? Oui, oh, tout de suite...







Ces détails sur lesquels nous nous sommes étendus ne sont que quelques-uns des points marquants de l'arrivée de Tomb Raider 2. Des qualités, ce jeu en a sûrement d'autres. Nous les découvrirons lorsque nous aurons, enfin, le jeu entre les mains, et vous les ferons partager lors du test, le mois prochain. C'est long, un mois...

Rhona Mitra

Brune typée au regard de braise, Rhona Nathasma Mitra de son vrai nom est le sosie live de Lara Croft. Pour nous, elle a accepté de se livrer, avec son franc-parler et ses points de vue arrêtés. Ça nous a bien plu et l'on espère simplement qu'elle sera prochainement de passage dans nos locaux... En attendant, profitez des confidences d'une super-star qui n'a rien de virtuel.

Interview par Benjamin Janssens

Lara Croft existe,

PlayStation Magazine : Parlez-nous un peu de vous...

Rhona Mitra : Moitié indienne, moitié irlandaise, je suis née et ai été élevée en Angleterre. J'ai commencé mon boulot de comédienne dans des feuilletons TV en attendant un rôle dans deux longs métrages qui seront réalisés prochainement.

PM : Comment s'est effectuée la rencontre Rhona / Lara?

R.M. : A l'époque, je jouais dans une pièce de théâtre à Londres et mes frères n'arrêtaient pas de me bassiner avec Tomb Raider. Je n'avais jamais touché aux jeux vidéo de ma vie... Mais ils ont insisté pour me voir jouer, prétextant que je ressemblais trop à Lara. Ça m'a tellement plu que j'ai écrit à Eidos sans savoir qu'ils recherchaient un sosie de l'héroïne en live... et j'ai eu le job !

PM : Ça fait quoi d'interpréter un personnage de jeu vidéo?

R.M. : Attention, je n'essaye pas d'entrer dans la peau d'un héros de pixels ! Je m'inspire de la part d'émotion qu'il y a en Lara pour ce rôle. Elle, l'aventurière qui roule sa bosse partout dans le monde, me ressemble beaucoup d'ailleurs, autant physiquement que psychologiquement... Ce qui m'aide, c'est que Lara a vraiment une histoire, contrairement à d'autres personnages de jeu. Je me sens vraiment proche d'elle.

PM : Quels sont vos points communs avec Lara?

R.M. : Exceptée la ressemblance physique, nous nous ressemblons parce que nous faisons plus ou moins le même taff : nous sommes des mercenaires et nous parcourons le monde... Comme elle, je sais ce que je veux, quand je le veux. Je laisse mes émotions de côté.

PM : Quel est le genre de mec qui fait craquer Lara?

R.M. : Les vrais de vrais, si vous voyez ce que je veux dire.

PM : Aimeriez-vous être la vraie Indiana Jane, dans la vie?

R.M. : Si j'aimerais être Lara? Mais, je SUIS Lara... Blague à part, j'adorerais participer à des aventures aussi palpitantes que celles de Lara... Et ne jamais mourir, bien sûr, malgré le danger et les pièges !

PM : Qu'est-ce qui vous plaît - et vous déplaît - dans ce rôle?

R.M. : Incarner la première idole virtuelle et lui donner vie autrement que via un écran de TV est ce qui m'a fait flasher. A l'inverse, je redoute que les fans ne captent pas le message. Je veux dire, qu'ils passent sous silence la véritable signification du phénomène, car cet engouement pour un être virtuel constitue une révolution en soi...

PM : Comment réagissez-vous face aux fans en folie comme c'était le cas à l'ECTS?

R.M. : C'est génial d'être en contact direct avec ceux qui adulent Lara Croft... Ça m'a fait plaisir d'avoir affaire à autre chose que des statistiques sur un bout de papier. Je ne crois pas que le monde du jeu vidéo ait déjà connu ça.

PM : Au fait, c'est quoi cette histoire de single dédié à Tomb Raider?

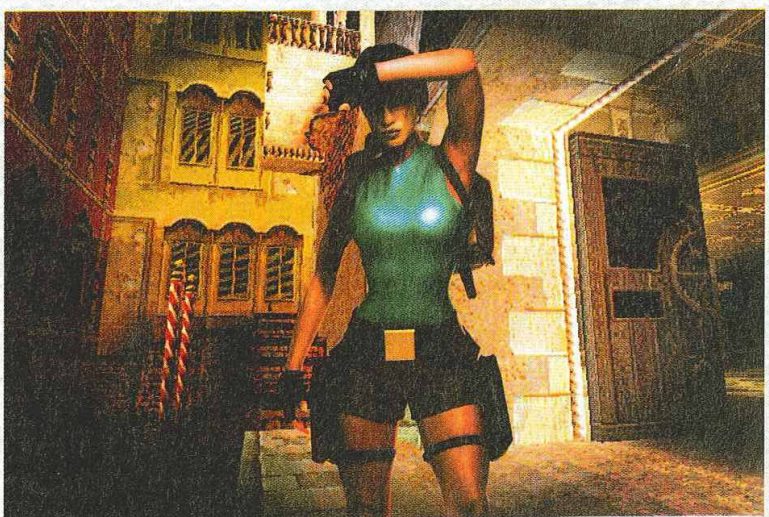
R.M. : Je chante, c'est vrai. J'ai même enregistré un album en collaboration avec Dave Stewart. Pour retranscrire le background de Lara en musique, il a décidé de nous immerger dans des mondes organiques. Les plantes et les voyages sont une intarissable source d'inspiration... La première moitié du disque a donc été enregistrée en Jamaïque et la seconde moitié, sur un bateau remontant le fleuve Amazone. Résultat : chaque chanson est un mélange de pop, de rock, de cyber et de bruits naturels. Livrée quelque peu à moi-même, en pleine flore sauvage, je me suis sentie envahie par l'âme de Lara. C'était très étrange comme sensation.

PM : Des projets?

R.M. : Plusieurs petites choses, oui. Il n'y a aucune certitude quant à une adaptation filmée des prouesses de Lara. Si tel est le cas, il se pourrait de toute façon qu'Hollywood décide d'engager une actrice plus célèbre pour incarner l'héroïne. Pourtant, j'aimerais tenter ma chance. Mais je redoute que l'aspect commercial prime sur l'aspect artistique dans un long métrage comme celui-là. Ce serait regrettable...

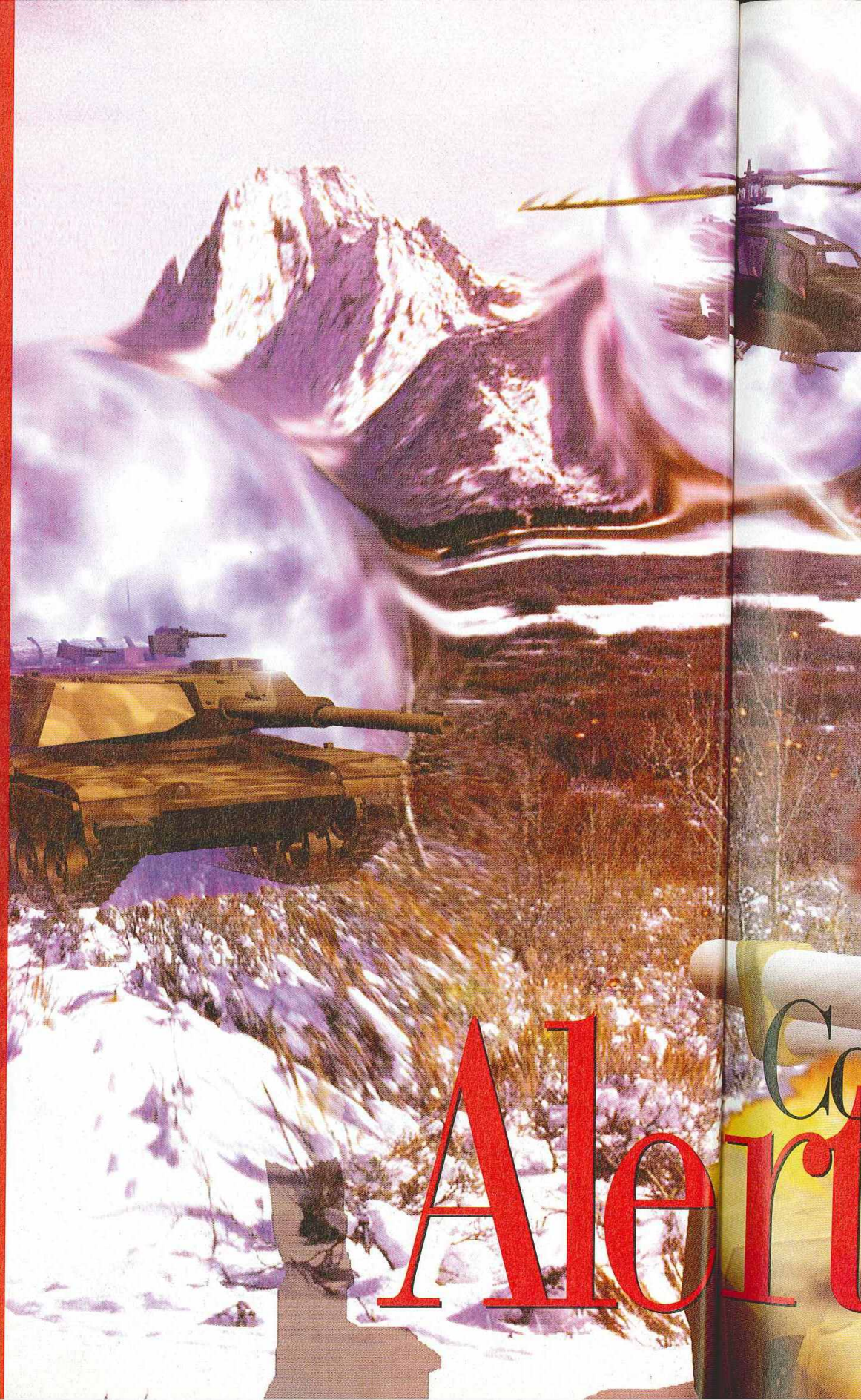
"Je m'inspire de la part d'émotion qu'il y a en Lara pour l'incarner"

existe, nous l'avons vue !

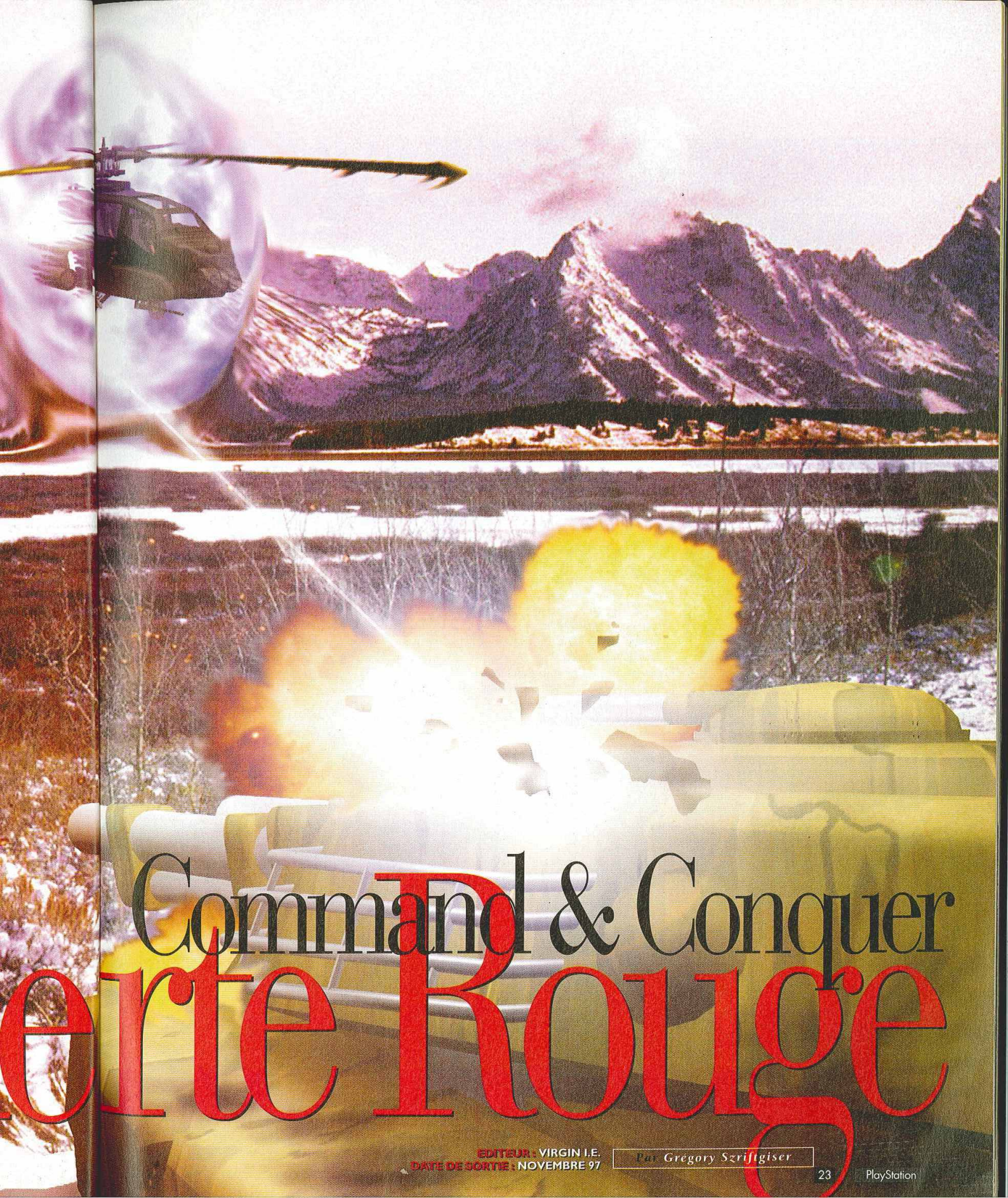


Eidos fait les choses bien, c'est désormais une évidence. L'éditeur, dans un souci permanent de faire parler du jeu et de son héroïne, a décidé de tirer quelques clichés originaux mettant en scène Rhona Mitra dans le costume de Lara au sein de décors virtuels issus de Tomb Raider 2. Exemple ci-contre, pour le plaisir des yeux.

Vous avez trimé sur Command & Conquer ! Et vous avez adoré? Eh bien le jeu de guéguerre revient, encore plus complet, encore plus varié, encore plus complexe : Alerte Rouge vous promet encore de longues heures de jeu !



Alert



Command & Conquer
erte Rouge

EDITEUR : VIRGIN I.E.
DATE DE SORTIE : NOVEMBRE 97

Par Grégory Szriftgiser

Red Alert est bien plus qu'une simple suite de C&C

Pour tous ceux parmi vous qui ignorent encore l'existence de C&C, apprenez et retenez qu'il s'agit d'un des meilleurs jeux de stratégie temps réel sur PlayStation. Sur PC, il est resté LA référence en la matière jusqu'à ce que la suite, Alerte Rouge, ne lui vole la vedette. Sorti il y a déjà un an chez nos confrères micro, des productions qui soutiennent la comparaison débarquent seulement maintenant sur console. Alerte Rouge arrive bientôt, pour notre plus grande satisfaction.

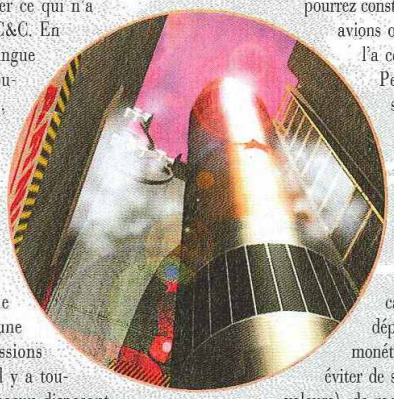
Ce qui reste

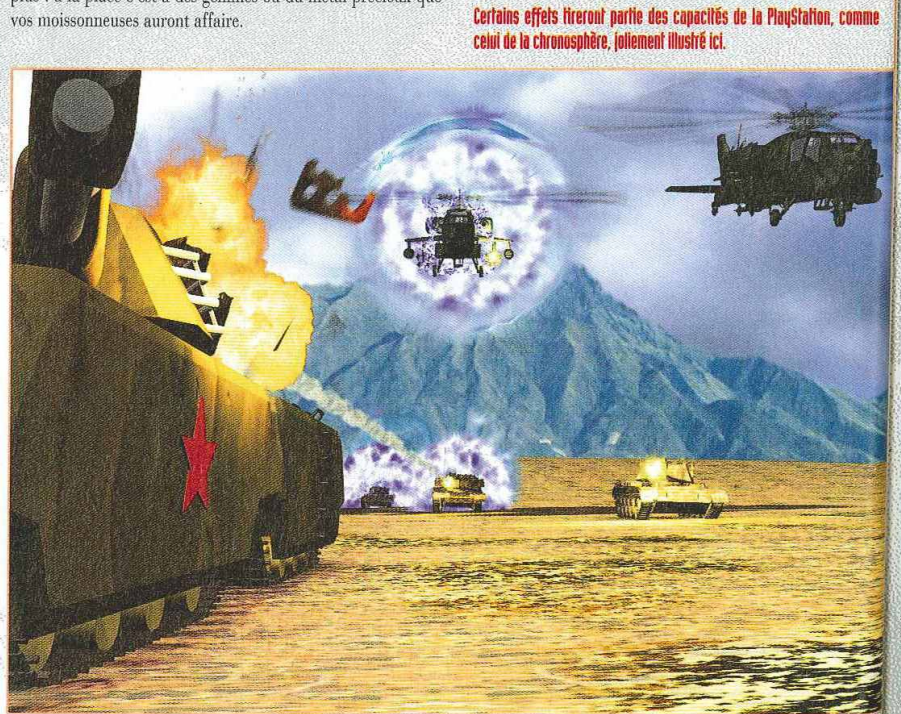
Commençons par noter ce qui n'a pas changé depuis C&C. En premier lieu se distingue le principe. C'est toujours de la stratégie temps réel, c'est-à-dire un wargame où toutes les parties en cause agissent en même temps, et non chacune leur tour. Le choix du camp s'impose toujours. Quant au but, il subsiste encore l'objectif primordial de faire la guerre de manière à obtenir le plus de morts possible dans le camp adverse. Mais ici s'illustre une variante non négligeable : les missions sont plus variées que dans C&C. Il y a toujours deux camps à sélectionner, chacun disposant d'unités et de bâtiments plus ou moins différents. Cette fois, il faudra choisir entre Russes ou Alliés. Enfin, il s'agira une fois encore de récolter des ressources pour accomplir vos immenses projets d'éradication du camp adverse. Le minerai miraculeux que représentait le Tibérium dans C&C n'existe plus : à la place c'est à des gemmes ou du métal précieux que vos moissonneuses auront affaire.

La frappe nucléaire, incarnation de la force de frappe soviétique, saura faire passer la fermeté de vos convictions auprès de ces chiens de capitalistes nourris au Mc Donald.

Ce qui change

La principale évolution depuis C&C, c'est le nombre, la variété, et les différences des unités des deux camps. Beaucoup plus spécialisées, les unités définissent à elles seules deux optiques très différentes de la guerre. Les soviétiques jouent plus sur l'agressivité, avec des blindés type tank mammouth, arme nucléaire, ou tours foudroyantes, alors que les alliés tablent sur les radars, les espions et les satellites, et pourront construire aussi de fausses unités, pour tromper l'ennemi. Les scénarios, bien plus diversifiés qu'auparavant, se dérouleront sur tous les types de terrain, puisque vous pourrez construire aussi bien des jeeps, que des avions ou des sous-marins. Comme nous l'a confié le producteur du jeu, Louis Peterson "la version PlayStation sera en tout point identique à celle sur PC, pas de nouveaux niveaux, seuls quelques ajustements pour adapter le jeu à un public différent". Les unités spéciales ont aussi bénéficié de ces ajouts : conquête des bâtiments ennemis, rencontres et captures de voleurs (envoyés pour dépouiller les adversaire de ses fonds monétaires), possession de chiens (pour éviter de se faire dépouiller par ces mêmes voleurs), de radars, de brouilleurs-radars, bref, tout un système de mesures et de contre-mesures qui promet à tout inconditionnel du premier volet de s'éclater encore plus à planifier de véritables tactiques napoléoniennes.





Certains effets tireront partie des capacités de la PlayStation, comme celui de la chronosphère, joliement illustré ici.

Les + Roug

Louis Peter
donne les 10
d'Alerte Roug

1. Tous les d'image
2. Le jeu s pour une
3. On pour câble lin
4. Les gra manuelle moniteur à l déperdition.
5. Le jeu d (60 pour met d'avoir un PC haut de ga
6. La barre refaite a tions à la man
7. Nous avo cités prop tains effets gr la Chronosphe
8. Toutes le le hardwa obtenir une q VHS avec un so
9. Tous les s immersion
10. Toutes les CD-XA très

ge

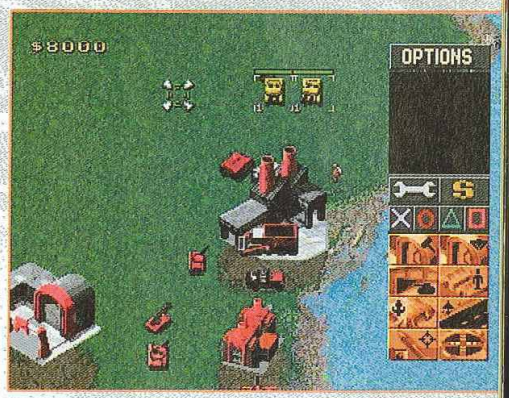
depuis C&C, c'est le
s différences des uni-
aucoup plus spéciali-
nt à elles seules deux
Les soviétiques jouent
lés type tank mam-
oyantes, alors que les
ns et les satellites, et
unités, pour tromper
sifiés qu'auparavant,
terrain, puisque vous
ien des jeeps, que des
narins. Comme nous
ducteur du jeu, Louis
version PlayStation
oint identique à celle
pas de nouveaux
euls quelques ajuste-
r adapter le jeu à un
fférent". Les unités
ont aussi bénéficié de
: conquête des bâti-
emis, rencontres et
oleurs (envoyés pour
dversaire de ses fonds
ssion de chiens (pour
uiller par ces mêmes
uilleurs-radars, bref,
e-mesures qui promet
et de s'éclater encore
napoléoniennes.

de la PlayStation, comme

Rush

IL FAUT CE QU'IL FAUT

GT Interactive, à l'occasion du lancement de l'Odyssée d'Abe, prépare une campagne de promotion de 10 millions de dollars (rien que ça) ! Après le succès phénoménal de la pub pour FF7, la blitzkrieg de la promo est lancée ! Les spots télé pour le gars-aux-lèvres-cousues seront diffusés pendant des émissions aussi regardées que X-Files, Star Trek, ou les meilleurs shows de MTV.



Ce débarquement montre à quel point chaque unité peut avoir son importance tant les terrains sont variés.

Les + d'Alerte Rouge PlayStation

Louis Peterson, producteur du jeu nous donne les 10 plus de la version PlayStation d'Alerte Rouge.

1. Tous les écrans ont été créés à partir d'images haute résolution.
2. Le jeu sera compatible avec la souris pour une maniabilité totale.
3. On pourra y jouer en réseau via le câble link. Idéal pour s'affronter !
4. Les graphismes ont été retouchés manuellement afin que le passage du moniteur à l'écran de TV se fasse sans déperdition.
5. Le jeu défile en 50 images seconde (60 pour les versions NTSC) ce qui permet d'avoir un scrolling fluide que seuls les PC haut de gamme avaient.
6. La barre d'interface a été entièrement refaite afin d'optimiser les manipulations à la manette (ou à la souris).
7. Nous avons aussi tiré parti des capacités propres de la machine pour certains effets graphiques spéciaux, comme la Chronosphère.
8. Toutes les séquences vidéo utilisent le hardware de la machine de façon à obtenir une qualité d'image proche du VHS avec un son stéréo.
9. Tous les sons sont en stéréo pour une immersion totale dans le jeu.
10. Toutes les musiques utilisent le procédé CD-XA très proche de la qualité CD.

Le maître mot : plus !

L'adaptation sur console n'a pas été un travail de tout repos pour l'équipe de Westwood. Tout d'abord, alors que la version PC utilisait 16 Mo de mémoire vive (Ram), la PlayStation n'en possède que 2 Mo ! Il leur a donc fallu compresser pour que le jeu puisse tourner. De plus, les codes de programmation étaient totalement différents, par conséquent tout a été repris de zéro. Bref, un travail de titans qui explique le délai entre la sortie PC et celle PlayStation comme nous l'a avoué Louis Peterson. Avec des graphismes retravaillés pour que le passage du moniteur à la TV se fasse sans heurt, une interface spécialement étudiée pour ceux qui désirent jouer à la manette, un mode link pour jouer à deux simultanément, Alerte Rouge devrait être une petite merveille. Seuls les joueurs PC regretteront que la version PlayStation ne propose pas de niveaux inédits, tout comme Command and Conquer premier du nom.

Un très grand merci à Louis Peterson et Chris Rubyor pour leur aide.

8 nouveaux Micromania !

ITALIE 2
NOYELLES-GODAULT
IVRY GRAND CIEL
ROUEN ST-SEVER
REIMS CORMONTREUIL
AVIGNON
TOULOUSE
LYON ST-PRIEST

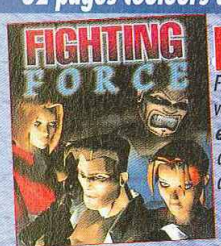
Les meilleurs jeux PlayStation sont chez Micromania !

SONY ComputerEntertainment — PlayStation

La course de **Off-Shore la plus rapide** du monde ! Graphismes **haute résolution, vitesse hallucinante**, ralentissement nul, **décors variés** ! Tel est le **cocktail explosif** de Rapid Racer. Participez à des **courses éffrénées** où la dextérité est primordiale. Et si toutefois les 6 circuits proposés ne vous suffisent pas, créez les vôtres jusqu'à 280000 !

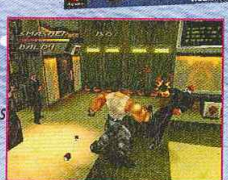
NEW

Le catalogue PlayStation N°6
32 pages couleurs disponible chez Micromania !!



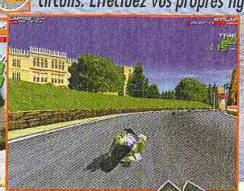
NEW

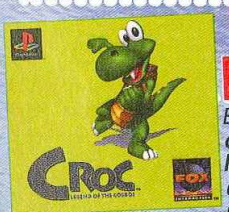
Fighting Force est le jeu qui manquait à votre Console ! **Beat'm all entièrement en 3D temps réel**, vous dirigez 1 des 4 personnages proposés dans un jeu où l'**interactivité est poussée à son extrême**. À vous de choisir une des fins proposées pour arriver à la victoire !



NEW

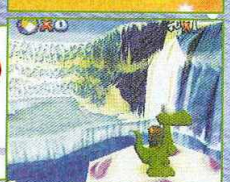
Moto Racer débarque sur **PlayStation !** Participez à des **courses torrides seul ou à 2** sur 10 tracés différents, en cross et sur circuits. Effectuez vos propres figures de styles et wheelings !

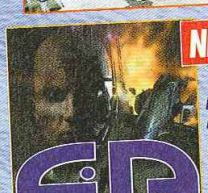




NEW

Entièrement **compatible avec la manette analogique**, CROC renouvelle le genre **plateforme**. Avec des **dizaines de niveaux à parcourir, en 3D temps réel**, il offre une possibilité de **déplacement total**. Accompagné de super musiques, délivrez les Gobbols du tyran. **Leur sort est entre vos mains.**



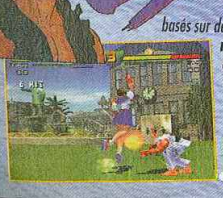


NEW

Vous faites partie de la G-POLICE, **escadron du futur**. À bord de votre **forteresse volante** parcourez **35 niveaux** à la 3D éblouissante. **Nombreuses scènes en PMV, musiques enivrantes et action non stop !**

NEW

STREET FIGHTER EX + ALPHA est enfin là ! **Entièrement réalisé en 3D**, les mouvements et les enchaînements, basés sur de la **Motion Capture**, sont **beaucoup plus réalistes**. D'une **jouabilité à toute épreuve**, voici la renaissance d'une saga mythique !



NEW

Vous aimez MicroMachines ? Overboard vous comblera. Dans ce jeu **d'action stratégie** vous dirigez une **flotte de galions** dont le but est de détruire l'adversaire. **Excellent** seul, ce jeu prend toute sa dimension à plusieurs, particulièrement à **5 joueurs**.

NEW

La suite de Air Combat : les **graphismes** ont été **améliorés**, toujours autant de **missions et de choix d'avions**. Complètement compatible avec le **Joypad analogique de Sony.**

HIT

compagnon ELUM, 9
dans des grottes, des forêts,

LA PLAYSTATION 990F + 1 manette

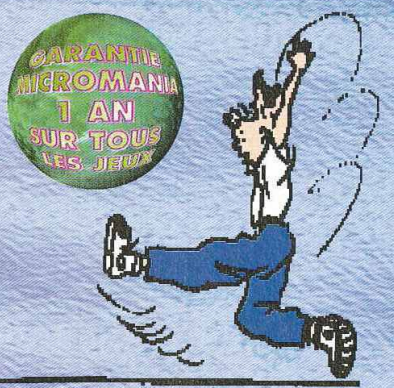
LE POWERPACK
- 1 CARTE MÉMOIRE
- 1 MANETTE
- 1 SACOCHE

299 F*

NOUVEAU SERVICE !

Micromania reprend vos anciens jeux PlayStation

* Voir conditions à la caisse



MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

FORMULA 1 97

Des circuits et des voitures 2 fois plus détaillés, la météo gérée en temps réel et l'intelligence artificielle améliorée ! Vos adversaires vous sembleront plus vrais que nature. Votre voiture subira les chocs en temps réel. Deux modes proposés, arcade et grand prix. FORMULA 1 est entièrement compatible avec la manette analogique de SONY !

HIT

UN JEU EXCEPTIONNEL

Un jeu de plateforme d'une richesse rare : décors en 3D, graphismes et personnages et surtout l'atmosphère particulière qui s'en dégage. Vous incarnez ABE, un être étrange qui doit s'échapper de l'endroit où il travaille sous peine de se voir transformer en hamburger, et vous devrez aussi délivrer, avec votre compagnon ELUM, 99 de ses congénères dans des grottes, des forêts, des déserts...

HIT

LES MICROMANIA

MICROMANIA ITALIE 2 NEW
Centre Ccial Italie 2 - Niveau 2
(À côté de Grand Optical) - 75013 Paris

MICROMANIA NOYELLES-GODAULT NEW
Centre Ccial Auchan - 62950 Noyelles-Godault

MICROMANIA IVRY GRAND CIEL NEW
Centre ccial Carrefour Grand Ciel
94200 IVRY-SUR-SEINE

MICROMANIA ROUEN St-SEVER NEW
Centre Ccial St-Sever - 76000 St-Sever

MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL NEW
Centre Ccial Cora Cormontreuil - 51350 Cormontreuil

MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST NEW
Galerie Auchan - 69800 LYON ST-PRIEST
Tél. 04 72 37 47 55

MICROMANIA AVIGNON NEW
Espace Soleil - 84130 LE PONTET
Tél. 04 90 31 17 66

MICROMANIA TOULOUSE NEW
Carrefour Portet-sur-Garonne - 31127 PORTET-SUR-GARONNE - Tél. 05 61 76 20 39

Ouverts tous les dimanches

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie des Champs - 84, av. Champs-Elysées
Mo George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Etoile
Tél. 01 42 56 04 13

MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens
75002 Paris - Mo Richelieu Drouot
et RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10
LA TÊTE DANS LES NUAGES

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Métro Montparnasse ou Saint-Placide
Tél. 01 45 49 07 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue des Pirouettes - Niveau -2
Mo & RER Les Halles - Entrée Porte Lescaut
75001 Paris - Tél. 01 45 08 15 78

MICROMANIA LA DÉFENSE
Centre Commercial Les 4 Temps
Niveau 1 - Rotonde des Miroirs
Mo & RER La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

MICROMANIA LES ULIS 2
Centre Ccial Les Ulis 2 - Tél. 01 69 29 04 99

MICROMANIA ÉVRY 2
Centre Ccial Evry 2 - Tél. 01 60 77 74 02

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
93110 Rosny - Tél. 01 48 54 73 07

MICROMANIA LES ARCADES
Centre Ccial Les Arcades - Niveau Bas
93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
Centre Commercial Carrefour - 77190
Villiers-enBière - Tél. 01 64 87 90 33

MICROMANIA VÉLIZY 2
Centre Commercial Velizy 2 - 78140 Vélizy
Tél. 01 34 65 32 91

MICROMANIA BELLE ÉPINE
Centre Ccial Belle Épine - Niveau Bas
94561 Thiais - Mo Villejuif Terminus
Bus 185/285 RER C Choisy
Bus TVM Belle Épine - Tél. 01 46 87 30 71

MICROMANIA SAINT-QUENTIN
Centre Ccial St-Quentin-en-Yvelines
Face Carrefour -78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23

MICROMANIA CERGY
Centre Commercial Les 3 Fontaines
Niveau Bas - Face Go Sport
95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

MICROMANIA CRÉTEIL
Centre Ccial Créteil Soleil - Niveau Haut
Entrée Métro - Métro Créteil-Préfecture
Bus 117/181/104/308 - 94016 Créteil
Tél. 01 43 77 24 11

MICROMANIA MONTPELLIER
Centre Ccial Le Polygone - Niveau Haut
34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

MICROMANIA GRAND-VAR
Centre Commercial Grand-Var Sud
83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

MICROMANIA CAP 3000
Centre Ccial Cap 3000 - Rez-de-Chaussée
06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Centre Ccial Nice-Étoile Niveau -1
06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

MICROMANIA LYON-LA-PART-DIEU
Centre Commercial La Part Dieu - Niveau 1
69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

MICROMANIA EURALILLE
Centre Ccial Euralille - Rez-de-chaussée
59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

MICROMANIA STRASBOURG
Centre Commercial Place des Halles
Niveau Haut (Face entrée BHV)
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

MICROMANIA VENTE PAR CORRESPONDANCE
BP 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS - TÉL. 04 92 94 36 00
OUVERT DU LUNDI AU VENDREDI DE 9 H À 19 H

3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux
(1,29 F. la minute)

GRATUITE avec le 1er achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

* Sauf sur les Consoles . Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F.

Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

Par Benjamin Janssens et Nourdine Nini

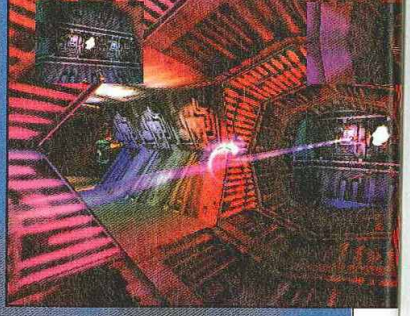
ECTS 97

un salon en Europe

Comme tous les ans à la même époque, Londres accueillait du 7 au 9 septembre dernier le désormais célèbre salon ECTS (Electronic Consumer Trade Show) destiné aux professionnels de la profession, selon la formule consacrée. Et, comme chaque année, nous y dépêchâmes une équipe spéciale, surentraînée de préférence, et prête à tout pour vous ramener les dernières infos de la planète "Jeux Vidéo". Même s'il est habituel de ne pas y dénicher de scoops, force est de constater que certains produits nous ont vraiment plu. En tout cas, une chose est sûre : la PlayStation y tenait une fois de plus une place prépondérante, voire déterminante pour cette fin d'année qui, plus que jamais, sera placée sous le signe des chefs-d'oeuvre made in Sony, Psygnosis et consorts.

ACCLAIM

L'éditeur américain avait un stand assez sobre mais beau - ce qui n'est pas incompatible - que de nombreuses bornes PlayStation venaient agrémenter. Sur celles-ci, pas de grosses nouveautés mais tout de même deux curiosités à retenir.



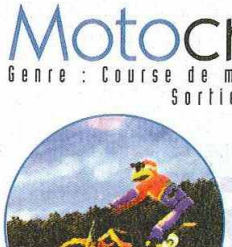
Forsaken

Genre : Shoot 3D
Sortie prévue : Début 98

Derrière ce titre se cache rien moins que le successeur de Descent. Un jeu d'arcade se déroulant sur des bases spatiales abandonnées par les humains et dans lequel vous incarnez un mercenaire pilotant un engin antigravitationnel appelé PionCycle. Les dédales sont nombreux et visqueux et promettent des heures de frayeur, d'action et de suspense ! En tout cas une 3D impressionnante...

Motocross

Genre : Course de moto
Sortie prévue : Date non communiquée



Le titre surprise que l'on n'attendait pas. Logique. Même si nous n'avons pu y jouer pour cause de phase de développement en cours, le moteur 3D semblait être de bon calibre. Après Moto Racer en travelling dans ce numéro, Motocross sera-t-il la référence dans le domaine de la simulation de motos? Wait and see comme disent les anglais.

BM

Co
Cri
Genre :
Sortie p

Laisson
nous
Paper
l'époque su
16 bits et c
qui pourrait
successeur,
la similitud
On l'espère
cas. Dans la
en VTT, vous
sions dans
américaine.
plus vous ar
vous en aure
votre vélo.
taux se trou
dez-vous. Att
du code de la

Avant
vont
vemer
on sait qu'une
States par Z-A
telligence arti
concurrence p

EID

Situé au cœ
stand Eidos
conteste l'u
imposants
bruyants au
sorte d'imm
étaient regr
futurs hits d
Tomb Raide
Dungeon en
Fighting Forc
même le so
Croft, le tem
de signer qu
autographes

BMG INTERACTIVE

Situé à l'étage supérieur du salon, BMG avait élu domicile sur un assez grand territoire. Avec, à l'extérieur, nombre de machines branchées en permanence (PC et consoles), et à l'intérieur, des salles privées ainsi qu'un bar-buvette-causette très classieux. C'est là que nous y avons vu un certain jeu de foot...

Courier Crisis

Genre : Coursier à vélo !
Sortie prévue : Novembre 97

Laissons loin derrière nous le très médiocre Paperboy sorti à l'époque sur une console 16 bits et contemplons ce qui pourrait bien être son successeur, du moins dans la similitude du scénario. On l'espère pour lui en tout cas. Dans la peau d'un coursier en VTT, vous devez remplir des missions dans la jungle urbaine d'une cité américaine. Plus vous ferez de courses, plus vous amasserez d'argent alors plus vous en aurez pour améliorer ou réparer votre vélo. Cascades, acrobaties et hôpitaux se trouveront certainement au rendez-vous. Attention également au respect du code de la route, sinon...

Special OPS

Genre : Action / Stratégie
Sortie prévue : Mars 98

Entièrement en 3D temps réel, Special Ops, jeu d'action pure, vous colle dans la peau tatouée d'un Ranger US, chargé de diriger des troupes dans des missions aussi variées que la reprise d'un territoire, la délivrance d'otages ou encore les expéditions punitives. Vu de dos, grenades à la main et kalachnikov en bandoulière, vous voilà parti pour la guerre ! Gare aux bêtises cependant, le moral de vos troupes s'en ressentirait et vous pourriez bien rentrer à pied à la base... Rompez !

World Soccer

Genre : Football
Sortie prévue : 1er semestre 98

Avant même le début de la Coupe du Monde de footchiball, les consoleux-footeux vont être soumis à une incroyable pression. La question "Que choisir?" risque effectivement de résonner quelque temps dans leur cerveau. Quoi de plus normal quand on sait qu'une dizaine de simulations sont prévues, y compris celle de BMG, développée aux States par Z-Axis. Pour l'heure, World Soccer (le titre n'est pas définitif) est prometteur. L'intelligence artificielle est la plus poussée qu'il nous ait été donné d'apprécier sur le salon. La concurrence peut trembler. Malheureusement, aucune photo ne nous est parvenue à temps.

EIDOS INTERACTIVE

Situé au cœur du salon, le stand Eidos était sans conteste l'un des plus imposants (l'un des plus bruyants aussi). Sous une sorte d'immense chapiteau étaient regroupés les futurs hits de l'éditeur, de Tomb Raider 2 à Deathtrap Dungeon en passant par Fighting Force. On y vit même le sosie live de Lara Croft, le temps pour elle de signer quelques autographes. Canon !

Ninja

Genre : Arcade 3D
Sortie prévue : Mars 98

C'est décidément la mode des beat them up chez Eidos. Après Fighting Force, c'est au tour de Ninja d'entrer en scène. Ce beat them up en 3D isométrique met en scène, de façon interactive et musclée, le périple de Kurosawa, un mec baraqué, féru d'arts martiaux, dont la mission est d'éradiquer monstres et démons croisant son chemin. Une dizaine de niveaux sont au programme au cours desquels le joueur devra apprendre moult techniques. Les textures et les effets de lumière semblent réussis. Idéal pour se défouler, seul ou à deux.

Lunatik

Genre : Shoot en 3D
Sortie prévue : Fin 97

Développé par la toute nouvelle équipe de Pure Entertainment, ce shoot'em up entièrement en 3D se veut la nouvelle référence du genre. 8 niveaux immenses, des décors et des ennemis modélisés en 3D, des musiques "alien-antes", le tout baignant dans des éclats de lumière d'une qualité rare. Et, comme la maniabilité a l'air de suivre, Lunatik pourrait bien faire très mal. A suivre.

World League Soccer

Genre : Football
Sortie prévue : Courant 98

Avec la licence du championnat officiel anglais, World League Soccer utilise les dernières innovations techniques dans le domaine de la Motion Capture. Les joueurs sont de fait plus détaillés et surtout se meuvent avec plus de réalisme et de rapidité. De nouveaux mouvements ont même été implémentés, au même titre que le Surround pour l'ambiance sonore, comme au stade !

ELECTRONIC ARTS

Une fois de plus, EA avait l'un des plus beaux "complexes" du salon, avec une ribambelle de jeux au "sol" et un deuxième étage réservé aux VIP morts de soif. Côté nouveauté, rien d'inconnu si ce n'est Fifa 98, l'un des nombreux jeux de foot de cet ECTS 97, qui semble avoir effacé les errements du Fifa '97.

Fifa 98

Genre : Football
Sortie prévue : Novembre 97

Oubliez les saccades et la jouabilité hasardeuse du dernier Fifa en date, EA Sports semble avoir retrouvé du tonus et en même temps la foi, avec ce jeu officiel de la Coupe du Monde, qui aura lieu, je le rappelle, en France. 172 équipes au programme, avec matches de qualif en prime, 16 stades internationaux et une phase finale regroupant 32 vaillantes nations. Des dizaines d'animations inédites ont également été intégrées et la maniabilité a sensiblement changé. Sachez enfin que les commentaires seront assurés par David Ginola, Thierry Gilardi et Jean-Luc Reichman pour la France. Super.

Theme Hospital

Genre : Gestion d'hôpital
Sortie prévue : Novembre 97

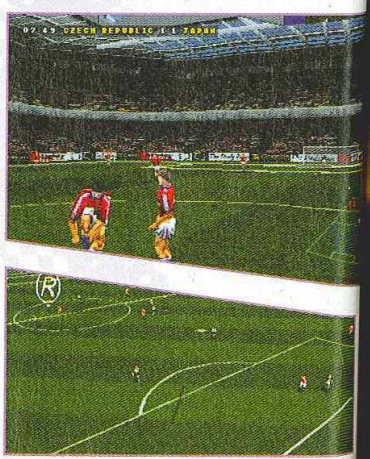
La série Urgences version jeu vidéo s'appelle Theme Hospital. Dans la peau d'un administrateur, le joueur commence par bâtir pour ensuite gérer un... hôpital (ouaiaiais !). De l'achat de mobilier à la gestion des ressources humaines, tout lui incombe. A lui de trouver le moyen le plus efficace pour contrer des maladies comme la Pilose et l'Encéphalantiasis, autant de virus inventés par les développeurs dont les effets sont néfastes pour la santé. Bullfrog associé à Electronic Arts complète ainsi la collection des Theme avec un élément de poids. Réservé aux amateurs.

GREMLIN INTERACTIVE

Sous le signe des Men In Black, le très beau stand Gremlin était lui aussi perché au 1er étage et représentait un passage obligé pour tout "Saloniste" qui se respectait. Pas mal de nouveautés étaient montrées, dont l'impressionnant N20 qui nous a complètement retourné. Sans oublier bien sûr les fameux "Men in Black", plus Rayban® que jamais...

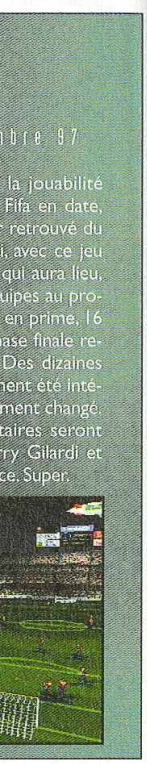
Actua Soccer 2

Genre : Football
Sortie prévue : Novembre 97



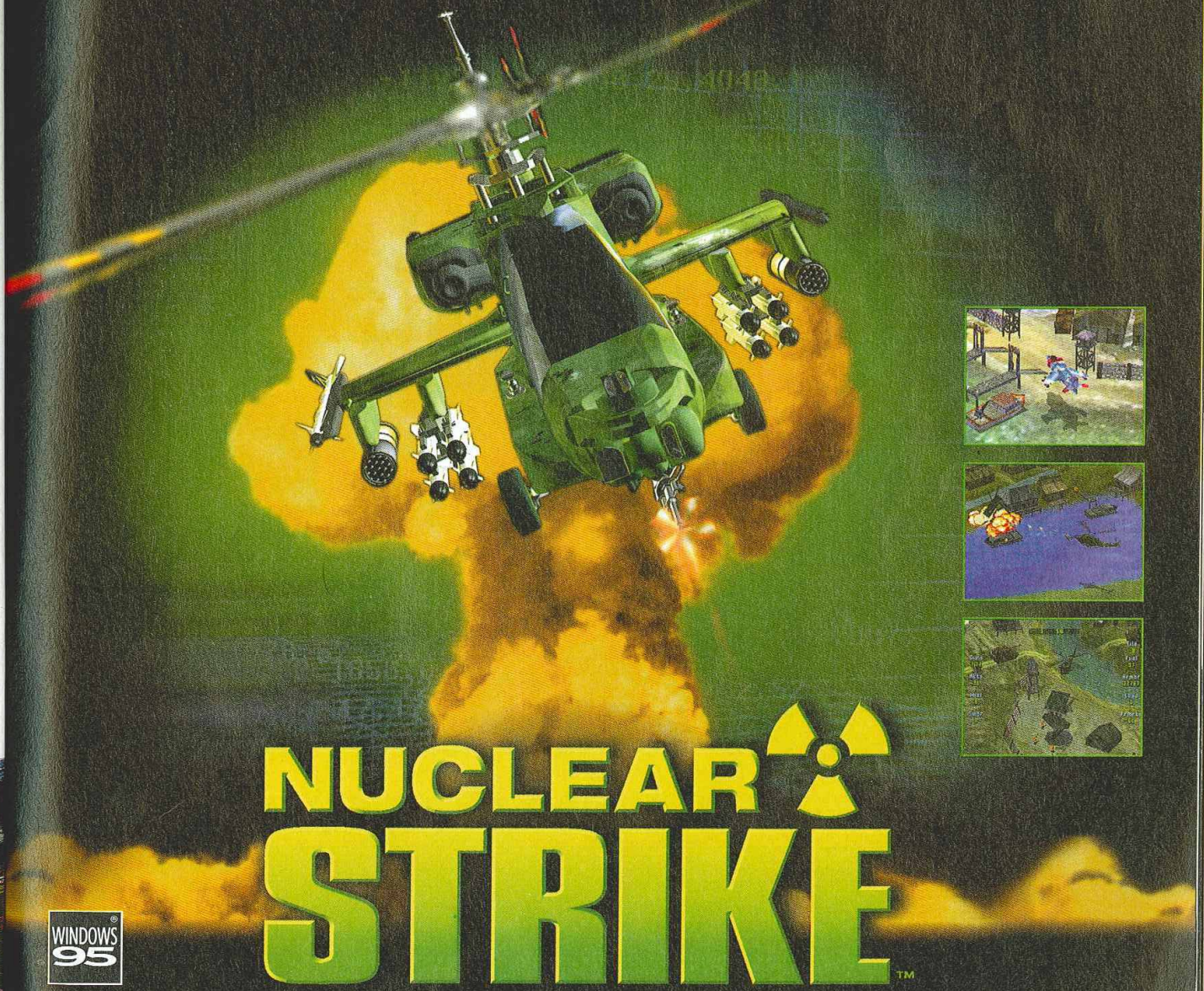
Actua Soccer nous avait quelque peu déçu il faut bien le dire, même si ce fut l'un des premiers jeux de sport à utiliser la Motion Capture. Dans le deuxième volet de ce jeu de foot, c'est Alan Shearer himself (capitaine de l'équipe d'Angleterre, plâtré actuellement) qui dirige les troupes et vous invite à participer à la grande foire du football. 64 équipes internationales, 24 stades, différentes customisations des joueurs et/ou des équipes, le tout dans un environnement 3D de premier choix. Il ne reste plus qu'à voir une version plus avancée !

WINDOWS 95
PlayStation
Nuclear Strike est une marque
Microsoft Corporation aux États



ELECTRONIC ARTS™

Attention : jeu radioactif !



NUCLEAR STRIKE™

WINDOWS 95

PlayStation

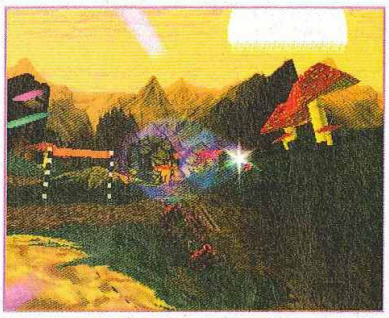
Arrêtez la guerre avant qu'elle n'éclate, dans la suite explosive et multivéhicule de Soviet Strike.™

Nuclear Strike est une marque de Electronic Arts. Electronic Arts et le logo de Electronic Arts sont des marques ou des marques déposées de Electronic Arts aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Windows est une marque ou une marque déposée de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Playstation et PS sont des marques de Sony Entertainment Inc.

Buggy

Genre : Course de Buggy
Sortie prévue : Novembre 97

Autre surprise du stand Gremlin, Buggy est une variante de Micro Machines V3 qui décoiffe. Malgré le peu d'images disponibles, nous avons été sidérés ! Les couleurs, le degré de finesse des graphismes et l'impression de vitesse réaliste étaient au rendez-vous. Le joueur pilote des buggies miniatures sur des circuits semés d'embûches, entre les herbes hautes ou sur du goudron. En roulant sous des haies de couleur, le véhicule se transforme en jet, devient invisible ou accélère monstrueusement. On attend impatiemment le produit fini, jouable à deux simultanément.



N2O

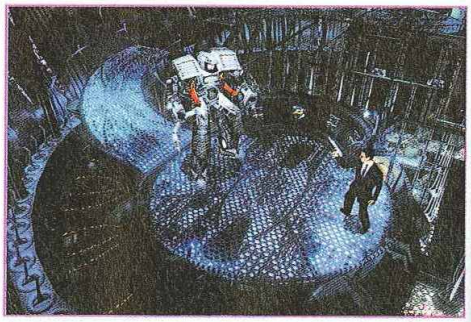
Genre : Shoot
Sortie prévue : 1er trimestre 98

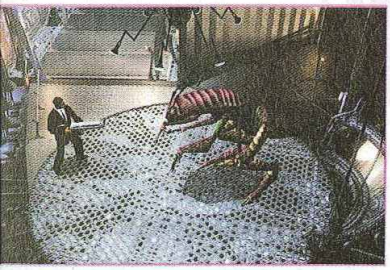
Autrefois appelé Armsrace (voir notre article dans le numéro du mois de juin), ce jeu a été entièrement revu et corrigé - puis rebaptisé - afin d'obtenir ce shoot them up visuellement abouti. Pour les connaisseurs, N2O se rapproche de Tempest 2000, hit vieux comme Hérodes. Le joueur dirige un vaisseau spatial du type de ceux de WipEout (qui adhère au sol) dans des couloirs sombres remplis de sales bestioles. Les effets d'ombre et de lumière sont particulièrement réussis, l'impression de vitesse plutôt impressionnante. Reste à voir ce que donnera le jeu à deux. On se dit pourquoi pas.

Judge Dredd

Genre : Shoot sur écran
Sortie prévue : Novembre 97

Né en 1977, Judge Dredd, le juge le plus puritain de la galaxie, n'a pas pris une ride. Dans ce shoot them up à la Time Crisis, il est opposé à Judge Bean, malfrat notoire qui s'est échappé - oups ! - de la prison de Titan. Quatorze niveaux attendent les fans de l'impitoyable justicier. Si, à première vue, Judge Dredd sur PlayStation n'avait pas l'air de casser des briques, mieux vaut ne pas trop s'avancer. Gremlin a bénéficié pour le développement de l'aide appréciable de Simon Bisley, dessinateur américain auquel on doit les plus belles planches du Comics. A voir.





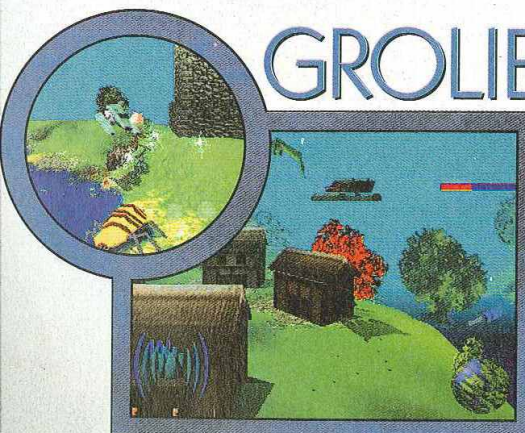
MIB

Genre : Action / Aventure
Sortie prévue : 1er trimestre 98

"Here come the Men in Black..." L'air ne doit pas vous être étranger, et pour cause. La chanson interprétée par Will Smith a littéralement envahi les ondes cet été, et ce n'est pas fini. La vague MIB continue sous forme d'adaptation sur PlayStation. Un jeu dans la lignée de Resident Evil qui permettra au joueur d'incarner au choix les agents K (Tommy Lee Jones) et J (Will Smith) en plus de l'agent guest star L (divine Linda Fiorentino). Préparez-vous à chasser de l'alien dans une aventure surréaliste agrémentée de superbes graphismes en 3D aux commandes de personnages plus vrais que nature !

GROLIER INTERACTIVE

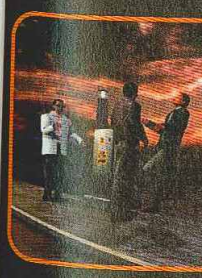
Spécialiste de l'édition de CD-Rom disons plus éducatifs, Grolier n'en n'oublie pas moins les joueurs, en présentant deux titres qui répondent au nom de V2000 et de Xenocracy. Quand l'espace continue de faire fantasmer le monde...



V2000

Genre : Shoot / Aventure
Sortie prévue : Printemps 98

Créé par l'un des pionniers du jeu vidéo - David Braben - V2000 s'inspire directement de son hit du début des années 80, Virus. Le jeu consiste à décontaminer différents mondes, atteints par un virus qui touche toute forme de vie. A bord de votre vaisseau au maniement délicat, votre but est donc d'éradiquer toute trace de contamination, le plus rapidement possible. Tout en 3D, vous officierez sur 30 niveaux en tout, répartis sur 6 planètes différentes.



PlayStation

dd

plus puritain de
Dans ce shoot
opposé à Judge
- oups ! - de la
dent les fans de
udge Dredd sur
vait pas l'air de
ues, mieux vaut
vancer. Gremlin
our le dévelop-
aide appréciable
ley, dessinateur
auquel on doit
les planches du
oir.

J (Will Smi-
ne aventure
nature !

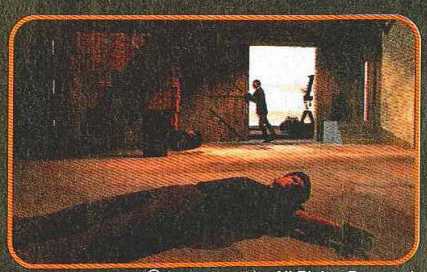
e de
e CD-Rom
s
Grolier
olie pas
joueurs,
tant deux
épondent
e V2000 et
acy. Quand
ontinue de
smer le

Qui a tué Sarah Hopkins ?

THE LAST REPORT

SI VOUS AIMEZ LES ENQUÊTES OÙ L'ACTION EST OMNIPRÉSENTE, VOUS VIVREZ CETTE AVENTURE À UN RYTHME D'ENFER !!!

- Des dizaines d'indices à déchiffrer
- De nombreuses énigmes à résoudre
- Des personnages clés à identifier
- Des décors et des animations exceptionnels
- Un suspens palpitant, ne faites confiance à personne...



© 1997 Microids. All Rights Reserved.

http://www.microids.com

PlayStation

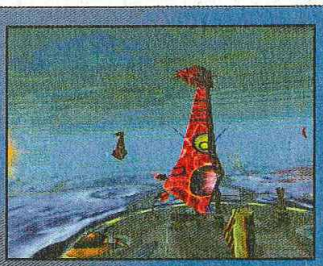
"PlayStation" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

MICROIDS
Tél. (33) 01 46 01 54 01

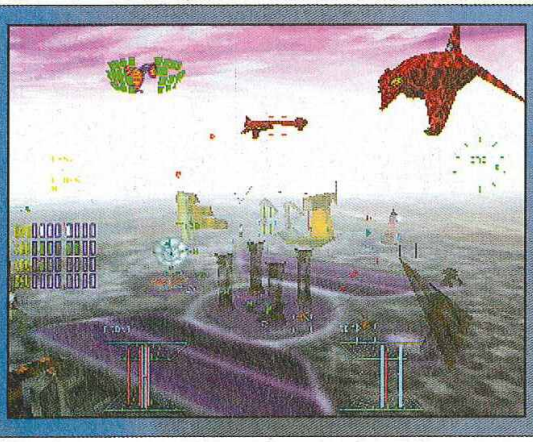
MICROÏDS

Xenocracy

Genre : Shoot Stratégie
Sortie prévue : Février 98



Colony Wars de Psygnosis semble avoir trouvé un concurrent, même si les sorties de ces deux jeux sont totalement décalées dans le temps. Tout comme son "homologue", Xenocracy se déroule effectivement dans l'espace intersidéral, et, comme il se doit vous avez en main un vaisseau surpuissant. Loin d'être un simple shoot'em up, il proposera aussi un mode "simulation" dans lequel la gestion de nombreux paramètres stratégiques sera déterminante pour la suite des opérations.

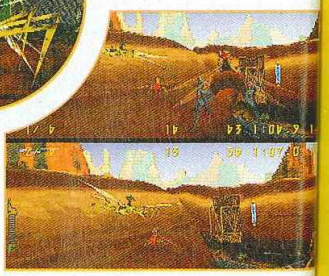


GT INTERACTIVE

L'un des plus gros éditeurs/développeurs de jeu vidéo avait fait construire un stand imposant au premier étage du salon. Avec vue sur la mer? Pas vraiment. Ce que l'on pouvait y voir - et accessoirement essayer - étaient des jeux tels que Duke Nukem 3D sur PlayStation et un futur hit si l'on en juge par la qualité graphique et la jouabilité que présentait un titre jusqu'alors inconnu : Bugriders.

Bugriders

Genre : Shoot / Arcade
Sortie prévue : Novembre 97.



Dans le cas présent, un "bugrider" est un chevalier dont la monture est un insecte volant à identifier. Tel est le concept de ce jeu qui nous a tapé dans l'œil lors de sa présentation (Aïe). Une simulation de courses aériennes d'un genre à part dans des graphismes en 3D plutôt détaillés. Dans la peau d'un des huit persos à dispo, le joueur vole entre arbres et fougères avec pour seul objectif d'arriver premier, sain et sauf. Voici qui ne manque pas d'originalité, d'autant plus qu'il est possible d'affronter un camarade simultanément via un écran séparé. A suivre.

HASBRO INTERACTIVE

Encore un petit nouveau dans le monde de la PlayStation. Voyons voir ce qu'il nous a apportés dans son escarcelle...

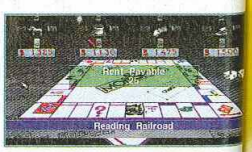
Frogger

Genre :
Plate-forme 3D
Sortie prévue :
Décembre 97

Diriger une grenouille n'est pas de tout repos ! C'est pourtant ce que Hasbro va vous infliger comme punition avec ce titre pour le moins mystérieux. Vous allez le découvrir à vos dépens dans ce jeu d'action où il faudra aider Froggy à traverser des routes embouteillées et d'autres endroits très hostiles...

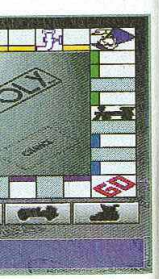
Monopoly

Genre : Jeu de société
Sortie prévue : Début 98



Comme tout le monde a déjà joué au moins une fois dans sa vie au Monopoly, je ne vous le présenterai pas. Sachez juste que la version PlayStation promet d'être vraiment réussie. Pour les accrocs des jeux de société, un titre qui plaira certainement.

fois dans sa vie au
z juste que la ver-
e. Pour les accrocs



TOUT PETIT DEJA VOUS EN BAVIEZ D'ENVIE.

TETRIS PLUS

PlayStation

3615 VIRGIN GAMES* Astuces, infos, cadeaux : *2,23 F la minute

08 36 68 94 95*

JALECO JVC Virgin INTERactive

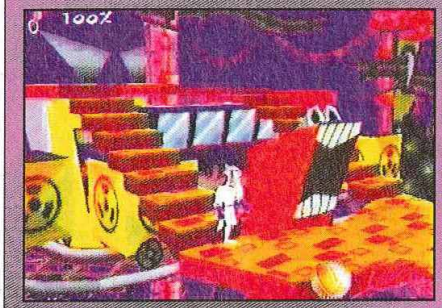
http://www.virgininteractive.fr

PlayStation logo and PlayStation are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.

Tetris Plus © 1996 The Tetris Company. Tetris™ Jaleco and the Jaleco logo are trademarks of Jaleco, Ltd.
© 1997 JVC Music Europe, Ltd. All rights reserved. Distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe), Ltd.
Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd.

INTERPLAY

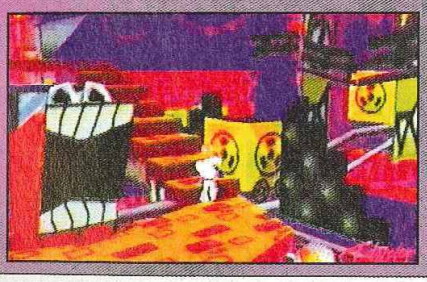
Tout comme Electronic Arts, (l'éditeur qui a englouti Shiny Entertainment), Interplay disposait d'un très joli stand "Duplex" dans lequel nous avons pu voir, entre autres, le nouveau jeu de David Perry, "Messiah"...



Earthworm Jim 3D

Genre : Action / Plate-forme 3D
Sortie prévue : Courant 98

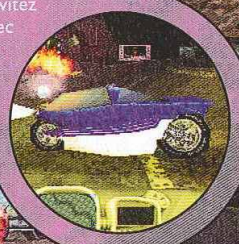
Ne le cachons pas : la version en trois dimensions d'Earthworm Jim présentée lors du dernier E3 d'Atlanta ne nous avait que très moyennement emballé... Pourtant, le jeu auquel nous avons joué à l'ECTS tend à montrer que nous avions tort... Le plus célèbre des vers de terre se trouve cette fois projeté dans un monde complètement déjanté, un monde qui lui ressemble puisque chaque niveau est le fruit de son imagination tordue.... Coloré, zarbi et amusant, tels sont les termes qui viennent à l'esprit au moment de la prise en main. Bref, qui vivra verra.

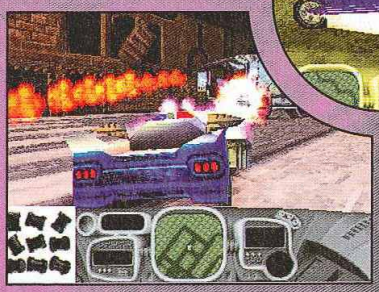


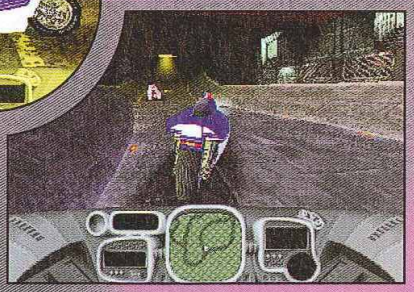
Crime Killer

Genre : Action / course
Sortie prévue : Février 98

Nous sommes en 2115. Policier d'élite, vous êtes chargé d'arrêter tous les criminels de votre ville, où priment corruption et argent facile. A bord de surpuissants véhicules (voiture, moto et vaisseau), vous avez une cible prioritaire à chaque mission, mais surtout évitez de shooter les innocents. Avec 60 images par seconde, l'animation sera sans doute un atout majeur de Crime Killer.

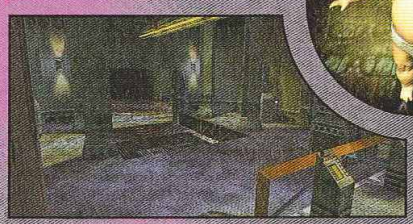






Messiah

Genre : Simulation de Dieu ?
Sortie prévue : Fin 98?



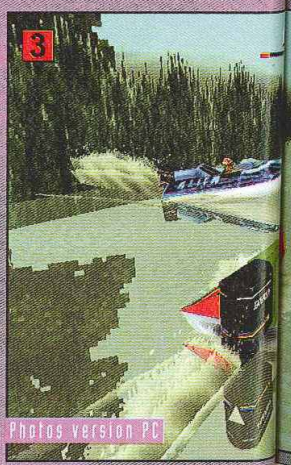
Le tout nouveau "bébé" de David Perry se nomme Messiah, autrement dit "Messie". Cinq minutes de présentation ont suffi pour nous convaincre de l'extraordinaire potentiel de ce jeu. En quelques mots, Messiah plonge le joueur au cœur d'un monde chaotique en 3D. Dans la peau d'un chérubin, votre mission est de rétablir l'équilibre entre le Bien et le Mal. Pour y parvenir, vous devrez vous emparer de l'âme des habitants afin de les faire agir à votre guise... Ajoutez à ce scénar original un moteur 3D comme jamais il y en a eu auparavant. Aussi se pourrait-il fortement que ce titre soit le must de l'an prochain !

Power Boat

Genre : Course Off-Shore
Sortie prévue : Janvier 98

Se voulant le pendant de Rapid Racer (cf ce numéro), le dernier titre off-shore en date proposera lui plus de cascades que le jeu de Sony. Pour n'avoir essayé qu'une pré-version, il nous sera difficile d'en dire plus. Sachez toutefois qu'il y aura 9 parcours (Mont Fuji, Monaco etc.), un mode championnat, slalom et arcade qui lui, est particulièrement relevé !

Photos version PC



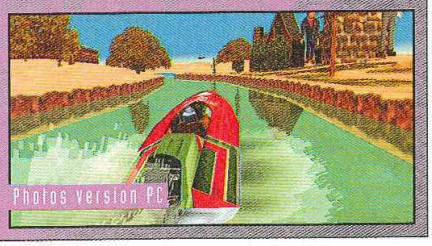
Photos version PC

e David Perry
itrement dit
de présenta-
convaincre de
tentiel de ce
mots, Messiah
eur au cœur
chaotique en
eau d'un ché-
nission est de
libre entre le
Pour y parve-
vous emparer
itants afin de
e guise... Ajou-
un moteur 3D
paravant. Aussi
ce titre soit le

Wild 9

Genre : Plate-forme
Sortie prévue : Avril 98

L'avant-dernière invention du professeur David Perry (avant Messiah, par conséquent) s'appelle Wild 9. Un jeu de plate-forme franchement original qui méritera probablement que l'on s'y attarde au moment de sa sortie. Outre le scénario en béton armé, Wild 9 bénéficie de graphismes 3D et d'une animation exceptionnels. Les personnages, charismatiques, surtout le héros, apportent une dimension supplémentaire à l'aventure. L'histoire de cet orphelin doté de pouvoirs immenses que lui procure un gant de métal risque d'en dépayser et d'en séduire plus d'un.



N'allez pas acheter une console fantôme dans un magasin fantôme !

On rachète CASH CONSOLES & JEUX

Venez chez Consol plus

Nice & Cagnes-sur-Mer

GAMES

LES MAGASINS CONSOLPLUS GAMES
7 Bd Kennedy - 06800 Cagnes-sur-mer et 9 rue Lepante - 06000 Nice
Tél. 04 92 02 06 04 - Fax 04 93 20 97 03

JEUX PLAYSTATION

PARAPPA THE RAPPER	299 F	G POLICE	349 F
OVER BOARD	299 F	ABE ODISSEY	349 F
DEATH TRAP DONGEON	349 F	AGENT ARMSTRONG	349 F
FORSAKEN	349 F	NHL 98	349 F
APOCALYPSE	349 F	TETRIS PLUS	349 F
FIGHTING FORCE	349 F	TOSHINDEN 3	349 F
NIGHTMARE CREATURES	349 F	MOTO RACER	349 F
QUAKE	349 F	RAPID RACER	369 F
DUKE NUKEM 3 D	349 F	TIME CRISIS + GUN	599 F
NUCLEAR STRIKE	349 F		

JEUX D'OCCASION PSX

199 FRANCS

FORMULA ONE
JET RIDER
PORSCHE CHALLENGE
WIPE OUT 2097
WWF IN YOUR HOUSE

259 FRANCS

ADDIDAS POWER INTER 97
CITE DES ENFANTS PERDUS
COMMAND & CONQUER
COOL BOARDERS
CRASH BANDICOOT
DARK FORCES
DESTRUCTION DERBY 2
DIE HARD TRILOGIE
DBZ BATTLE
EXCALIBUR
EXHUMED
INDEPENDANCE DAY
ISS SOCCER PRO
LITTLE BIG ADV VF
LOMU RUGBY VF
LOST VIKING 2
MICROMACHINES VF
NEED FOR SPEED
OVERBLOOD
PANDEMONIUM
PANZER GENERAL 2
PERFECT WEAPON
PLAYER MANAGER
RAGE RACER
RALLY CROSS
REBEL ASSAULT 2VF
RESIDENT EVIL VF
SENNA KARTING
SOULBLADE
SOVIET STRIKE
SUIKODEN
SWAGMAN
SYNDICATE WARS
TEKKEN 2
TOTAL NBA 97
VANDAL HEARTS VF
VIRTUAL POOL
WARHAMMER
WING COMMANDER 4 VF
V.RALLY

CECI N'EST QU'UN EXTRAIT DE NOTRE CATALOGUE ...

Sans se déplacer, tous les jeux en magasin sur le
3615 CONSOLPLUS

EXPÉDITION DANS TOUTE LA FRANCE
Frais de port : 20 F pour les jeux - 50 F pour les consoles

Conformément à la loi "Informatique et Libertés" N° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant

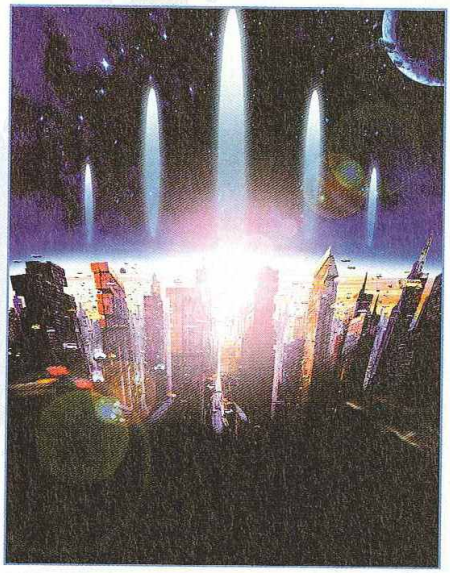
KALISTO

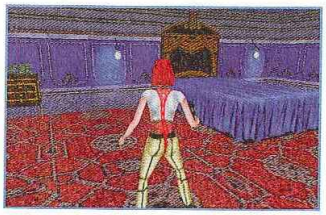
Alors que chacun attend de pied ferme la sortie de Nightmare Creatures, Kalisto conçoit actuellement un autre titre sur PlayStation dont le nom de code est : Le Cinquième Elément. A la demande de Gaumont Multimédia, le studio de développement français travaille depuis peu sur l'adaptation de ce film à grand spectacle signé Luc Besson. Nous avons demandé aux Mangalores présents sur le stand ce qu'ils pensent de tout ça...

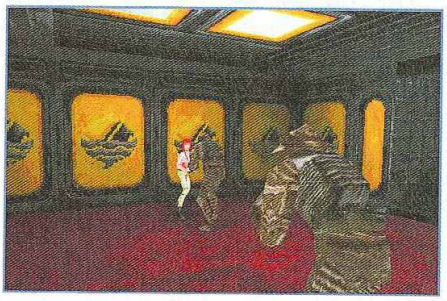
Le Cinquième Elément

Genre : Action / Aventure
Sortie prévue : 1er trimestre 98

Peu d'images mais quelles images ! A première vue, il semblerait que le joueur puisse entrer tour à tour dans la peau des personnages incarnés à l'écran par Mila Jovovich et Bruce Willis. Un jeu proche de Resident Evil et de Tomb Raider dans le concept qui propulsera celui qui le souhaite dans un futur éloigné où le Mal, avec un M majuscule, est prêt à tout pour abattre son emprise sur la Terre. Au blockbuster controversé succède ainsi l'adaptation interactive. En espérant ne pas être déçus à l'arrivée... Vous en saurez plus dans les mois qui viennent.







MINDSCAPE

Le réveil de Mindscape pourrait bien se traduire par deux ou trois titres plutôt sympas, parmi lesquels un jeu de basket, une simulation de foot (il faudra attendre un peu pour les photos) et la suite de Supersonic Racers. Cette fois, l'éditeur nous avait donné rendez-vous dans l'un des salons feutrés et climatisés de l'hôtel Hilton, à l'extérieur de l'ECTS. Visite guidée.

Supersonic Racer 2SX

Genre : Course de voitures
Sortie prévue : Novembre 97

Le concurrent direct de Micro Machines V3 est une (super?) production Mindscape. La suite de Supersonic Racers propose des courses endiablées de mini caisses dans des graphismes en 3D d'une grande finesse. Les tables de cuisine et autres sols carrelés ont cédé la place à des circuits en plein air, sur des routes de bitume, à la montagne ou près de la mer. Quatre participants sont autorisés à prendre le départ simultanément. Le plus séduisant reste la variété des décors, et les effets de caméra dynamiques qui procurent un rendu et des sensations excellents.

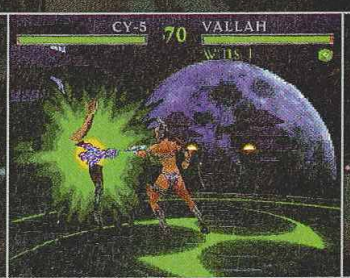
x ou trois
sket, une
ros) et la
ait donné
de l'hôtel
e guidée.

ner. Quatre
ent. Le plus
méra dyna-

War Gods

LE COMBAT DES DIEUX A COMMENCÉ !

Violent ! **Sanglant !** **Effroyable !**



PC CD | PlayStation | MIDWAY | GT INTERACTIVE SOFTWARE FRANCE

3615 GT INTERACTIVE*
Ligne GT : 08 36 68 14 11*
Infos Astuces Cadeaux
http://www.gtinteractive.com

GT Interactive Software et Midway sont des marques déposées. Toutes les marques, logotypes et copyrights appartiennent à leurs sociétés respectives.

*2,23 F/min

World League Basketball

Genre : Basket-ball
Sortie prévue : 1er trimestre 98

Au premier coup d'œil, cette simulation de basket américain ressemble à s'y méprendre au mégahit de Sony, Total NBA. Il faut s'emparer du paddle pour se rendre compte des différences appréciables entre les deux produits. Par exemple, suivant les règles de la FIBA, les joueurs contrôlent l'une ou l'autre des trente-deux équipes inscrites au championnat du monde, de la France au Brésil en passant par la Croatie. Graphiquement au point, l'animation en 3D semble fluide et réaliste (merci la Motion Capture !), World League Basketball pourrait fortement satisfaire les aficionados.

PSYGNOSIS

L'éditeur auquel on doit le très attendu Colony Wars avait établi son quartier général dans l'aile gauche du salon. Sur un stand de taille honorable, nous attendaient de nombreux moniteurs avec de-ci, de-là, des versions plus avancées de Shadowmaster, G-Police (qui risque d'être mieux qu'on le supposait) et du jeu de foot made in France, Power Soccer 2.

Power Soccer 2

Genre : Football
Sortie prévue : Novembre 97

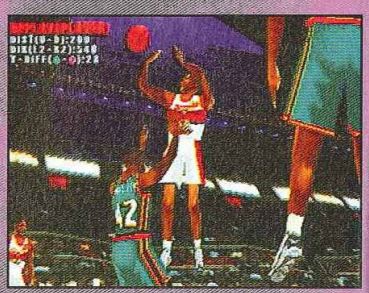
La suite d'Adidas Power Soccer a perdu son sponsor... Et alors? Le jeu que nous avons essayé, encore en cours de développement, ne nous a pas moins épaté. PS2 intervient quelques mois après l'oublié - et presque regrettable - International PS 97. Cette fois, il s'agit bien d'une suite avec son lot de nouveautés comme une animation en 3D plus fluide et plus réaliste, une intelligence artificielle complètement repensée, un mode arcade nettement plus délirant que précédemment et, cerise sur le gâteau, des commentaires en live signés et interprétés par Yves Lecoq !!!

UBI SOFT

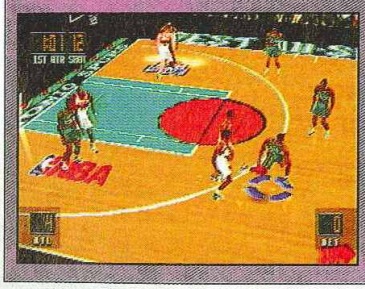
Une fois de plus, Ubi Soft avait sorti le grand jeu, avec un stand de très grande taille et une Williams-Renault - la vraie - qui trônait fièrement au milieu de ses nouveautés vidéo-ludiques. Comme chacun sait, Ubi distribue aussi Konami en France. Et ça risque de faire très mal bientôt...

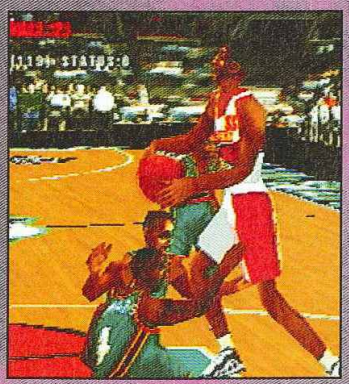
NBA in the zone 98

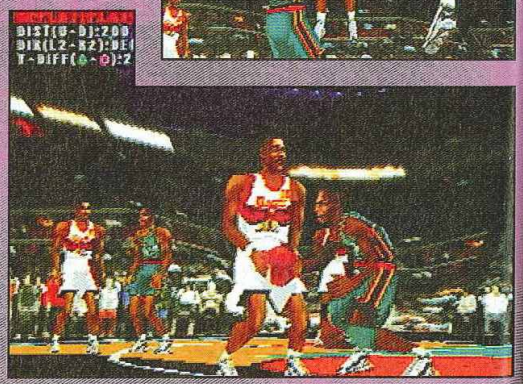
Genre : Basket-ball
Sortie prévue : Début 98

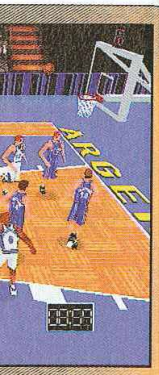


Avec la version 98 de son Basket, Konami n'aura plus son éternel rival à ses basques, puisqu'il semblerait que Sony Europe ne sorte pas une troisième version de Total NBA. Toujours est-il que In The Zone 98 est encore plus rapide, doté de plus d'actions et qu'il devrait encore une fois plaire au plus grand nombre. Du moins, on l'espère.









, suivant les règles
ulipes inscrites au
Graphiquement au
e !), World League

TBWA

Playstation marques déposées sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.
Marque déposée sert la propriété exclusive de Sony Corporation.

Un graphisme exceptionnel. Un réalisme saisissant.

Toute reproduction ou location de CD-Rom PlayStation sans l'autorisation de Sony Computer Entertainment constitue un délit de contrefaçon entraînant des peines pouvant aller jusqu'à 5 MF et 2 ans de prison.

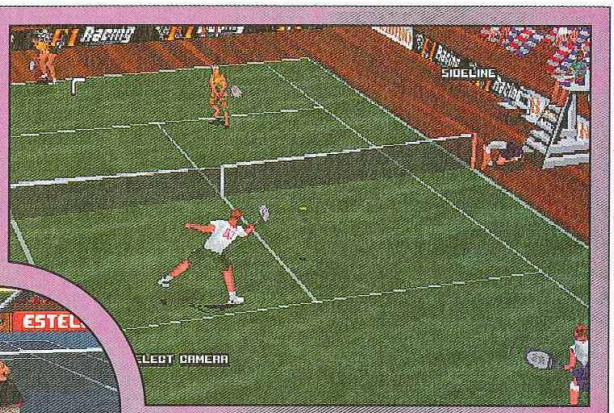
PlayStation

Conformément aux dispositions du Code de la Propriété Intellectuelle (articles L 122-4, L 122-6, L 122-7, L 131-3, L 335-1 et suivants) et des directives communautaires applicables en la matière (n°92/100 du 19/11/92 et n°91/250 du 14/05/91).

Tennis Arena

Genre : Tennis
Sortie prévue : Novembre 97

Certainement l'un des jeux de cet ECTS 97 le plus surprenant dans le domaine du sport. Un tennis convivial, entièrement en 3D, qui a la particularité d'être assez décalé puisqu'on y voit aussi bien des terrains inhabituels (arène, port...) que des joueurs farfelus tels le Sumotori ou une pseudo Spice Girl ! Il y a 10 personnages en tout (dont 2 cachés), 6 surfaces (dont 1 cachée) et la possibilité de jouer jusqu'à 4 simultanément. Avec en outre une Motion Capture réussie et une facilité d'enchaînement des coups, Tennis Arena devrait être une jolie surprise !



Winter Olympic, Nagano 98

Genre : Multi-épreuves
Sortie prévue : Début 98

Les prochains Jeux Olympiques auront lieu au Japon, à Nagano au début de l'année 98. Konami, spécialiste nippon des jeux de sport sur consoles, ne voulait évidemment pas rater l'événement. C'est chose faite avec ce titre qui regroupera quasiment toutes les disciplines de glisse des J.O. (ski alpin, de fond, patinage de vitesse, etc.) dans un jeu qui promet de belles parties carrées !

SONY C.E.

Quant à Sony, le plus grand stand du Salon, il présentait en avant-première européenne, une nouveauté de taille, Gran Tourismo, prochain jeu de course d'un réalisme époustouflant !

Gran Tourismo

Genre : Simulation automobile
Sortie prévue : 1er semestre 98

Après bien des émotions, nous avons réussi à nous faire présenter ce qui pourrait bien être LE jeu de ce Salon 97. Gran Tourismo, nouveau titre de course automobile de Sony, sera assurément le plus réaliste de ces prochains mois. Beaucoup de voitures, beaucoup de circuits, et la possibilité de modifier les paramètres des autos après chaque épreuve. Rien qu'en regardant les "replay", nous étions littéralement par terre ! Bref, un titre qui va certainement faire très mal. Vivement l'année prochaine !

VENTE
P
128,
75011 PAR
Tél : 01
Tél : 01
Le
Con
Acce
ACTUA SOCCER 2 CLUB EDITIO
+ PAD PROGRAMMABLE
ACE COMBAT 2
AGENT AMSTRONG
BEDLAM
BLACK DOWN
BUBSY 3D
BUST A MOVE 3
BUG RIDERS
CASTLE VANIA
COMMAND AND
CONQUER+ PAD
CONTRA
CROC
CRYPT KILLER
DARK FORCES
DARK LIGHT
DESTRUCTION
DERBY 2
DIE HARD
TRILOGY
DRAGON HEART
EXHUMED
EXPLOSIVE RACING
FANTASTIC FOUR
FATAL FURY
FIFA SOCCER 97
FIGHTING FORCE
FORMULA KART
FORMULA ONE 97
GRID RUN
HERCULES
BON DE COM
CONSOLES
Frais de Port*(jeux : 25 F - console
Chronopost : 65 F (paiement hors
TOTA
* CEE, DOM-TOM : cartou
Mode de paiement :
Carte Bancaire N°
Les chèques doivent
TOUTES LES COMMANDE
Prix valables, s

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville
Tél : 01 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71

VANNES
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91

Le spécialiste de la Playstation

ESPACE 3 Games

Console Playstation

PLAYSTATION
+ 2 MANETTES + MEMORY CARD + SAC DE TRANSPORT
1290 F + 150 F de bon d'achat**

PLAYSTATION + 1 MANETTE
990 F
+ 100 Frs de bons d'achat*

• SOURIS	169,00	• MEMORY CARD	99,00
• PRO ACTION REPLAY	369,00	• MEMORY CARD 120 BLOCS	249,00
• CABLE DE LIAISON	169,00	• PRISE PERITEL RGB	169,00
• JOYPAD ANALOGIQUE	199,00	• VOLANT + PEDALIER	449,00
• MANETTE	99,00	• JOYSTICK SIMULATEUR DE VOL	499,00
• MANETTE ASCII	249,00	• PSYCHOPAD	299,00
• RALLONGE MANETTE	89,00	• PISTOLET	199,00
		• ADAPTATEUR MULTI-JOUEUR	269,00

* 2 bons de 50 F à valoir sur achat de plus de 500 F
** 3 bons de 50 F à valoir sur achat de plus de 500 F

Accessoires & Jeux Playstation

ACTUA SOCCER 2 CLUB EDITION + PAD PROGRAMMABLE	299,00	HEXEN	349,00	**NUCLEAR STRIKE**	**369,00**		
ACE COMBAT 2	**349,00**	INDEPENDANCE DAY	369,00	**ODD WORLD**	**369,00**	**DINOSAURE, CHIEN ou DAUPHIN VIRTUEL 69 F**	
AGENT AMSTRONG	299,00	ISS PRO	369,00	**OUER BOARD**	**349,00**		
BEDLAM	349,00	J. MADDEN 98	369,00	OVERBLOOD	369,00		
BLACK DOWN	299,00	JHONA LOMU RUGBY	369,00	PANZER GENERAL II	369,00		
BUBSY 3D	299,00	**JURASSIC PARK : THE LOST WORLD**	**369,00**	PARAPPLE THE RAPPA	299,00	SUIKODEN	349,00
BUST A MOVE 3	249,00	LA CITE DES ENFANTS PERDUS	349,00	PERFECT WEAPON	369,00	SUPER PANG COLLECTION	299,00
BUG RIDERS	299,00	LAST DYNASTY	349,00	**PFA SOCCER MANAGER**	**369,00**	SUPER PUZZLE FIGHTER	299,00
CASTLE VANIA	**369,00**	LAST RESORT	349,00	PGA TOUR 98	369,00	**SWAGMAN**	**369,00**
COMMAND AND CONQUER+ PAD	**349,00**	**LEGACY OF KAIN**	**299,00**	PLAYER MANAGER	349,00	**STREET FIGHTER EX PLUS**	**349,00**
CONTRA	299,00	**LES CHEVALIERS DE BAPHOMET**	**349,00**	PORSCHE CHALLENGE	299,00	SYNDICATE WARS	369,00
CROC	**369,00**	LE THEAL ENFORCER	369,00	POWER RANGER ZEO	349,00	TEKKEN 2	349,00
CRYPT KILLER	349,00	LITTLE BIG ADVENTURE	349,00	PSYCHIC FORCE	349,00	TENKA	369,00
DARK FORCES	299,00	LOST VIKING 2	349,00	RAGE RACER	349,00	TEN PIN ALLEY	349,00
DARK LIGHT	369,00	**MACHINE HUNTER**	**369,00**	RALLY CROSS	299,00	TETRIS PLUS	299,00
DESTRUCTION DERBY 2	369,00	MEGAMAN X3	299,00	**RAPID RACER**	**349,00**	TOBAL 1	299,00
DIE HARD TRILOGY	**369,00**	MICROMACHINE 3V	369,00	RAVEN PROJECT	249,00	TOKYO HIGHWAY BATTLE	349,00
DRAGON HEART	299,00	**MONOPOLY**	**299,00**	RAY STORM	299,00	**TOMB RAIDER + 1 MANETTE**	
EXHUMED	349,00	MONSTER TRUCKS	369,00	RAY TRACER	299,00	**+ 1 MEMORY CARD**	**369,00**
EXPLOSIVE RACING	**349,00**	**MOTO RACER**	**369,00**	REBEL ASSAULT 2	369,00	TOSHINDEN 3	349,00
FANTASTIC FOUR	349,00	NAMCO MUSEUM 4	299,00	RELOADED	249,00	TRANSPORT TYCOON	369,00
FATAL FURY	**299,00**	NASCAR 98	369,00	**RESIDENT EVIL + CARTE MEMOIRE**	**349,00**	VANDAL HEART	349,00
FIFA SOCCER 97	299,00	NASCAR RACING	349,00	RIOT	349,00	VIRTUAL POOL 96	349,00
FIGHTING FORCE	**369,00**	NBA IN THE ZONE 2	299,00	ROAD RAGE	349,00	**V RALLY**	**349,00**
FORMULA KART	349,00	NBA LIVE 97	299,00	**ROSCO MC QUEEN**	**349,00**	WARCRAFT 2	369,00
FORMULA ONE 97	369,00	NEED FOR SPEED 2	369,00	SIM CITY 2000	349,00	WAR GODS	349,00
GRID RUN	299,00	NHL 98	369,00	SOUL BLADE	399,00	WRECKING GREW	299,00
HERCULES	**349,00**	NHL HOCKEY 97	299,00	SPOT GOES TO HOLLYWOOD	299,00	WING COMMANDER 4	369,00
		NHL POWER PLAY	249,00	STREET FIGHTER ALPHA 2	349,00	WINGOVER	349,00
						X COM 2	299,00
						XEVIOUS 3D	299,00

PROMOS

ALIEN TRILOGY	149,00
BATMAN FOR EVER	199,00
BATTLE SPORT	**149,00**
BREAK POINT TENNIS	199,00
BURNING ROAD	199,00
BUST A MOVE 2	**149,00**
CRUSADER NO REMORSE	199,00
DARK STALKERS NIGHT WARRIOR	**99,00**
DESCENT 2	199,00
DISRUPTOR	199,00
DRAGON BALL Z + PAD PROGRAMMABLE	**299,00**
FADE TO BLACK	169,00
FIFA 96	**149,00**
HI OCTANE	99,00
IRON AND BLOOD	149,00
INTERNATIONAL SOCCER DX	**199,00**
JACK IS BACK	149,00
MAGIC CARPET	**149,00**
NAMOTEK WARRIOR	199,00
NBA IN THE ZONE	169,00
NBA JAM EXTREME	**129,00**
NFL QUATERBACK 97	149,00
OLYMPIC SOCCER	**199,00**
PROJET OVERKILL	199,00
PROJET X2	199,00
RAYMAN	169,00
RETURN FIRE	199,00
ROAD RASH	169,00
SHOCKWAVE	99,00
SLAM AND JAM 96	**99,00**
STAR GLADIATOR	**149,00**
TOTAL NBA'96	**169,00**
TUNEL B1	199,00
VIEW POINT	**149,00**
VIRTUA OPEN TENNIS	149,00
WWF IN YOUR HOUSE	199,00

Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN CEDEX. Tél : 03 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F - Chronopost : 65 F (paiement hors CR)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

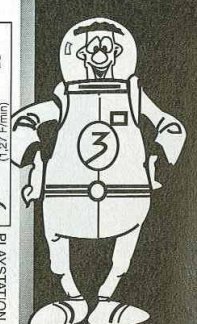
Nom : ..... Prénom : .....
N° client :.....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature
(signature des parents pour les mineurs) :

Je joue sur : ❒ SUPER FAMICOM ❒ 3 DO ❒ SATURN ❒ SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ JAGUAR ❒ NINTENDO 64 ❒ SUPER NES ❒ NEO GEO ❒ PLAYSTATION

Mode de paiement : ❒ Chèque postaux ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs
❒ Carte Bancaire N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

PASSE TES COMMANDES SUR 3615 ESPACE 3 (1,27 F/min)



PLAYSTATION 10/97

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

Par Benjamin Janssens

Toca Touring Car Championship

Jeu de caisses pour to-cars branchés

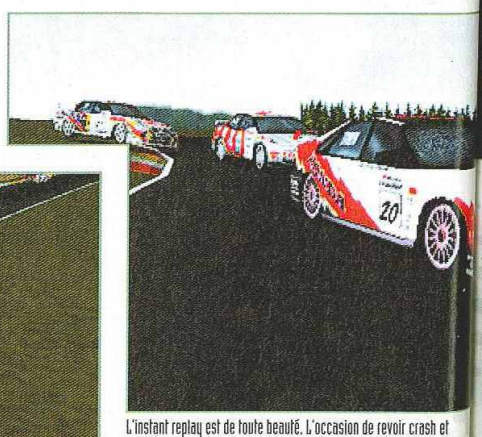
Editeur : Codemasters
Genre : Simulation
Disponibilité : Décembre 1997

Si l'article paru dans notre précédent numéro vous avait quelque peu laissés sur votre faim - de loup, normal ! - cette double page arrive à point nommé... Curieux parce que passionnés, nous avons très naturellement voulu en savoir plus sur le nouveau jeu de caisses de Codemasters, nom de code Toca, en interrogeant son producer, Gaevin Raeburn.

Des collisions réalistes à l'instar des bolides qui se côtoient dans le jeu. Destruction Derby rencontre Formula One.

Toca se situe à des années-lumière de Micro-Machines V3... Et alors? Codemasters sait faire autre chose que des jeux de mini-tutures en 3D, non? La preuve avec Toca Touring Car Championship. Derrière ce titre à rallonge se cache un produit PlayStation mi-arcade, mi-simulation qui, au regard des premières images - animées, cette fois - est prometteur. De fait, Toca est le premier jeu d'une longue série à venir (comme Gran Tourismo, développé par Sony Japon par exemple) traitant de touring cars. Un vrai phénomène en Angleterre, qui rameute les foules lors de chaque compétition. Mais m'sieur, c'est quoi un championnat de touring cars? "Imaginez des voitures de ville préparées, comme des Ford Mondeo et des Renault Laguna, capables d'atteindre des vitesses folles et placez-les sur des circuits tels que Silverstone - celui qui sert aussi pour la F1 - et Donington, circuit célèbre outre-Manche. Vous obtenez une course de tou-

Une vue intérieure étonnante où le paysage bouge suivant les mouvements de tête du pilote.



L'instant replay est de toute beauté. L'occasion de revoir crash et collisions sous un autre angle.

Un petit coup à l'arrière du véhicule permet d'apprécier la distance à laquelle se situent les concurrents.

Dans Toca, tout conducteur est libre de rouler où bon lui semble, y compris sur le bas-côté.

ring cars", explique Gavin Raeburn. Quant à savoir si ma grand-mère peut s'y essayer, la réponse ne se fait pas attendre : "A moins d'avoir une grand-mère aimant rouler à 250 km/h, je ne lui conseillerait pas de tenter l'aventure !" Nous voilà fixés.

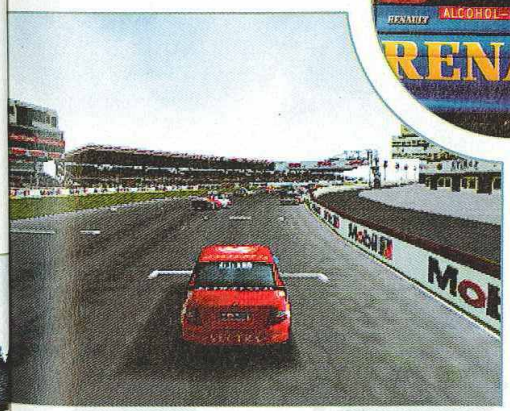
Dur de rester en tête !

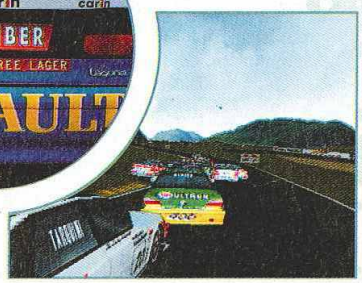
L'intérêt d'une course de touring cars ne s'arrête toutefois pas là. "Ce qui plaît aux amateurs de ce type de compétition est que les seize bolides en lice ont plus ou moins les mêmes capacités. Si bien que la lutte pour arriver premier est sévère et palpitante : le dernier peut passer leader en un clin d'œil. Il suffit d'une erreur ou d'un crash pour voir la situation se renverser !" En est-il de même dans le jeu? Evidemment oui. Puisqu'il s'agit d'une licence, que l'éditeur a traité directement avec la fédération, il n'y avait aucune raison pour que tout ce qui se produit en direct live ne soit pas fidèlement retranscrit dans le jeu. "Des voitures aux circuits, Toca est la plus stricte des adaptations du championnat de cette année. Les pilotes et les noms des constructeurs sont au générique et dans les menus." Le fan appréciera. Le néophyte également. Pourquoi? Parce que Toca est un doux mélange entre Destruction Derby et Formula One. La vitesse, la simulation, le fun. Trois termes chers aux développeurs qui bossent depuis près de dix mois dessus. "Ces derniers temps, la cadence s'est accélérée. Les vingt-six personnes travaillant sur le projet consacrent depuis

peu six jours par semaine à Toca, au rythme de quatorze heures par jour..." Hum, pas facile leur job !

Réalistissimo !

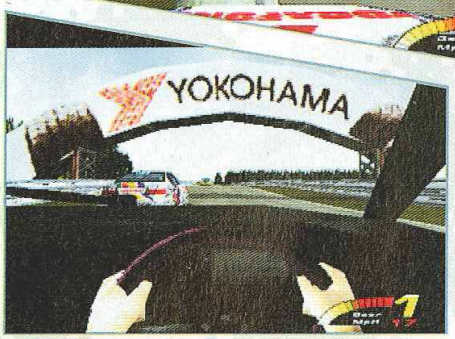
Qu'importe après tout, seul le résultat compte. Et quel résultat ! En vue intérieure (il y en a quatre au total), l'effet de réalisme est surprenant. "Avec cette vue, le joueur entre directement dans la peau du conducteur. L'écran bouge selon les mouvements de tête de celui-ci. D'où cette sensation de réalisme..." Ajoutez à cela un effet de clipping presque nul grâce au moteur 3D développé par l'équipe et Toca pourrait être l'un des heureux événements de la fin de l'automne. Comme quoi, il y a vraiment une vie après Micro-Machines V3 ! D'autant plus que Colin McCrae World Rally, le futur jeu de Codemasters prévu pour l'an prochain, "est un très sérieux concurrent de V-Rally" (dixit Gavin). Une nouvelle affaire à suivre donc.





S'il fallait comparer Toca à V-Rally ou Rage Racer...

"Le compromis entre la simulation et l'arcade est le point fort du jeu. Les véhicules répondent à l'écran comme dans la vie sans aucune perte au niveau du gameplay. La prise en main est donc aisée. D'autre part, contrairement aux autres jeux du même type, les voitures sont plus "solides". Cela se remarque notamment durant les collisions. L'inertie et les forces physiques ont été notre cheval de bataille. Enfin, nous avons utilisé les décors au maximum de leur potentiel. Notre moteur appelé "track block" permet justement aux joueurs de visiter les alentours du circuit, comme dans Destruction Derby..."



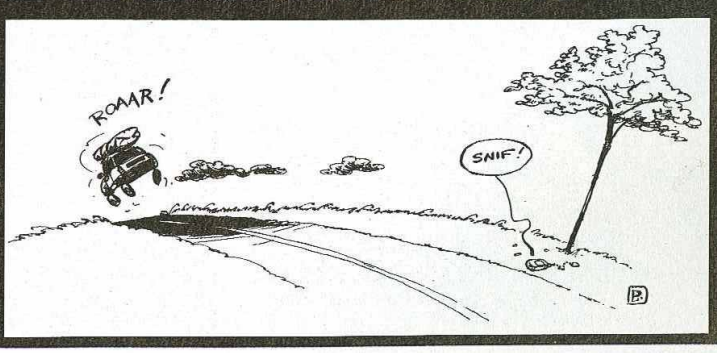
Les spécificités de Toca

- Le jeu se joue à deux simultanément sur un écran séparé verticalement ou horizontalement.
- Il est compatible avec les volants, le paddle analogique de Sony et le NegCon.
- Les images apparaissent au rythme de 25 par seconde.
- 3 000 polygones par seconde à l'affichage.
- Huit voitures, plus deux cachées, sont à disposition.
- Neuf circuits (y compris deux versions du circuit de Donington), plus un circuit caché.

Bientôt la SPT

Bandaï est heureux, puisque les ventes de Tamagotchis ont dépassé les 10 millions d'unités au mois de juillet. Actuellement, ce sont plus de deux millions d'animaux virtuellement vivants qui sont produits chaque mois par le fabriquant japonais. Ce dernier espère arriver au chiffre impressionnant de 20 millions d'unités en circulation d'ici la fin de l'année. Suite à cette annonce, une certaine B.B. de Saint-Tropez a annoncé la création de la Société Protectrice des Tamagotchis, afin de lutter contre mauvais traitements et abandons.

Rush



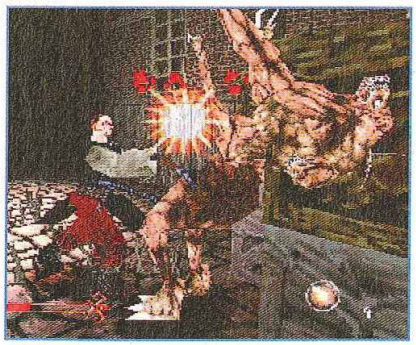
Par Dave Martinquit

Amusant, inquiétant, excitant, Nightmare Creatures titille les sens en vous faisant passer rapidement d'un état à un autre. Beat-them up d'un nouveau genre, ce jeu ouvre la porte de l'horreur sur PlayStation.

Nightmare Creatures

Nightmare Creatures - Editeur : Kalisto - Disponibilité Europe : novembre 97

Du Gothic Horror prévu pour novembre



Apprenez à maîtriser les combos pour vous débarrasser des monstres. Les coincer contre un mur est conseillé.

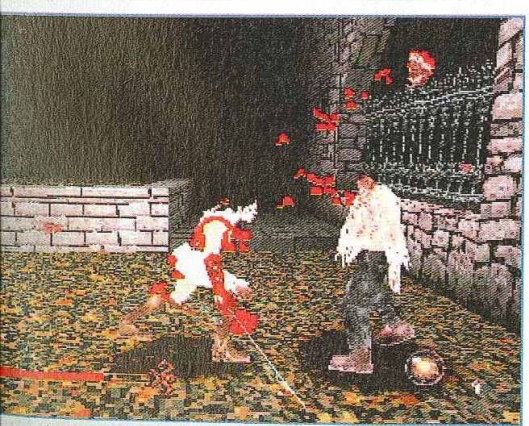
Ce monstre quadricéphale va vous donner des sueurs, et pas seulement froides.

Disponible dans le CD de démo de ce numéro de PlayStation Magazine, Nightmare Creatures est un jeu original à plus d'un titre. D'abord, à le voir comme ça, cinq minutes, on se dit qu'on a affaire à un jeu d'aventure en 3D pure souche, style Tomb Raider. Et puis on se dit que les combats sont vraiment nombreux, que l'on peut donner des coups de bien des manières, et l'on s'aperçoit que l'on a en fait affaire à un jeu de combat, un vrai, et que dans le genre il innove plutôt pas mal. Incarnant l'athlétique Ignatius ou bien la pulpeuse Nadia - quelques différences (armes, combos possibles...) les caractérisent - vous partez à l'assaut des différents niveaux du jeu, explorant ses recoins les plus sombres et affrontant les plus terribles créatures.

Une ambiance lovecraftienne

La jouabilité a été optimisée, offrant une vitesse de déplacement impressionnante, et vous apprendrez de plus en plus de combos en avançant dans le jeu. Le côté un peu bourrin des affrontements en gênera peut-être certains, mais que ceux-ci se disent bien que Nightmare Creatures se veut beat-them up, et non pas jeu de combat. Imaginez plutôt un Double Dragon médiéval en 3D...

L'intérêt du jeu est rehaussé par l'utilisation de différents objets que l'on découvre au fur et à mesure, les plus remarquables étant sûrement le crâne, qui rend fous les monstres (ils s'attaquent entre eux !) et le cristal de glace qui "freeze" pendant un temps les adversaires. Les interactions avec le décor deviennent de plus en plus nombreuses au fur et à mesure de votre avancée et des scènes d' "ambiance", où vous voyez des monstres arriver en défonçant un mur par exemple, rajoutent encore à l'atmosphère du jeu. Bref Nightmare Creatures est un beat-them up horrible, mais pas dans le mauvais sens du terme. On vous en reparle plus en détails bientôt.



Les zombis peuvent vous laisser leurs bras, leur tronc ou leur tête. A vous de choisir.

Hong Kong Connection

Sony a annoncé ses intentions de lancer une opération sur Hong-Kong, en même temps qu'elle compte toucher d'autres marchés asiatiques, comme Singapour, la Thaïlande, et la Malaisie. Au moins, la firme ne craint pas le piratage, alors que Hong-Kong reste quand même la plaque tournante en ce domaine.

VIDEO 7

STAR WARS
EDITION SPECIALE

CADEAU
Le portfolio collector

INTEGRALE SPIELBERG
De « Duel » au « Monde perdu »

MICROCOSMOS
ENFIN LE PREMIER FILM EN DVD !

DOSSIER
LE TOP DES SERIES TELE EN 90 CASSETTES

Octobre 97. Belgique 180 FB. Suisse 7 FS. Canada $ 6,50. Dom 35 F.

© 1997 Lucas film Ltd. All Rights Reserved.

SUPPLEMENT : TOUT SUR LE HOME CINEMA EN 32 PAGES

Chez votre marchand de journaux
à partir du 26 septembre.

Par Benjamen Jenssens

Plates-formes new wave

Pandemonium 2

Editeur : BMG Interactive - Disponibilité : novembre 1997

Crash Bandicoot 2

Editeur : Sony Computer of America - Disponibilité : novembre 1997

Sur la planète jeux vidéo, le résultat de certaines additions dépasse parfois l'entendement. Ainsi, deux plus deux ne font pas quatre, mais... deux. Deux comme Pandemonium 2 et Crash Bandicoot 2, les deux jeux de plate-forme les plus attendus de la fin de l'année. Pour en savoir plus, nous avons interrogé deux fauteurs de trouble, responsables respectifs de ces deux superproductions. Deux, deux, et pourquoi pas trois ou quatre?.. gnahh !

Le Bandicoot ciboulot-taré face au duo infernal Nikki-Fargus. Le match promet d'être explosif. Ceux qui ont d'ores et déjà réservé des places ne seront pas déçus. D'un côté Crash volume 2 replonge le joueur dans le monde le plus speedé que la PlayStation ait connu, de l'autre P2, alias Pandemonium 2, le catapulte dans un univers de folie en 3D. Déroulé du combat en deux temps, deux mouvements.

Temps number un : le scénar

«Alors que Crash sommeille aux côtés de sa sœur, celle-ci le réveille, alarmée : «Crash, mon joli, la batterie de mon ordinateur portable vient de tomber en rade. Cours m'en dénicher une neuve !» l'implore-t-elle.» En résumant de cette façon le début, Jason Rubin, producteur du jeu, souhaite insister et ainsi faire remarquer qu'une véritable recherche a été effectuée du côté du scénario. «La copine de Bandicoot a disparu. On raconte qu'elle est partie vivre avec quelqu'un d'autre... Ce qui laisse Crash libre de tout mouvement. Il peut alors accepter d'aider le professeur Cortex lorsque celui-ci le lui demande ! » Et oui, Crash 2 commence effectivement par un retournement de situation : ayant kidnappé l'animal, Cortex l'envoie chercher vingt-cinq cristaux, soi-disant pour sauver le monde... A l'inverse, la trame de P2 tient en quelques mots choisis par Jim Curry, responsable marketing de Crystal Dynamics : «Nikki et Fargus se lancent dans une course contre la montre. Ils doivent arriver avant les «Goons» au centre de la Comète des Possibilités Infinies. Celui qui y parvient le premier aura gagné le droit de transformer la réalité comme bon lui semble. Et le duo a une idée précise du look à donner à cette réalité...»

Temps number deux : les nouveautés

Quoi de neuf, doc? Plein de choses quel que soit le camp. Outre les graphismes revus à la hausse qualitativement et le nombre d'animations du perso principal multiplié par deux (il rampe, aplatit les ennemis en retombant sur le ventre, marche, etc.), Crash 2 brille par son originalité dans la mise en forme. «Le jeu comprend cinq «warprooms». Chacune d'elle débouche sur cinq niveaux que le joueur emprunte dans l'ordre qu'il désire. Crash 2

La question qui tue au responsable de Crash 2

PSM : Si vous deviez comparer Crash 2 à Pandemonium 2, que diriez-vous?

J.R. : Pour moi, Pandemonium est un jeu trop linéaire. Le personnage ne paraît suivre qu'une seule route, très étroite. Il évolue dans un univers en 2D mélangé à de la 3D alors que Crash est à 100 % en 3D !

n'est donc pas aussi linéaire que son prédécesseur. (...) De plus, cette suite comporte 50 % - soit la moitié du jeu !!! - de passages secrets et de bonus à découvrir, c'est-à-dire trois fois plus que dans Crash ! » Quant à Pandemonium 2, les efforts déployés par l'équipe de programmation ont davantage porté sur le look des héros, Nikki et Fargus, leur façon de se mouvoir désormais ultra-réaliste et leurs techniques de combat, plus nombreuses (Fargus se transforme en torche vivante, par exemple) et plus spectaculaires. «D'autre part, précise Jim Curry, afin d'éviter toute monotonie, nous avons créé des niveaux au design ultra-novateur. Plus qu'un vulgaire jeu de plate-forme, P2 fourmille de passages démentis où il faut non seulement sauter sur les ennemis, mais encore piloter un robot géant dans un tunnel en 3D, pendant que des missiles lui sont envoyés.» Sans oublier des effets de caméra plus soignés pour une meilleure dynamique de l'action, quatre boss monstrueux, deux fins différentes en images de synthèse, etc. Bref, la rencontre qui oppose ces deux poids lourds du jeu vidéo risque de diviser plus d'un supporter. Mais qu'importe, après tout, l'essentiel étant que chacun y trouve son compte.

Rush — Au secours!

Midway serait en train de développer la version PlayStation de Mortal Kombat 4. Distribué par GT Interactive pour tous les pays qui ne se situent pas en Amérique du Nord, le titre vient à peine d'arriver dans les salles d'arcade. On craint le pire !

La question qui tue au responsable de Pandemonium 2

PSM : Si vous deviez comparer Pandemonium 2 à Crash 2, que diriez-vous?

J.C. : P2 est avant tout un jeu de vitesse. L'action est rapide tandis que la prise de risques par le joueur est énorme, à tout moment. Ce jeu équivaut aux plus folles des montagnes russes.

Rush — Joyeux anniversaire

Voilà deux ans que la PlayStation a été lancée par Sony, sur un marché que dominaient Sega et Nintendo. Non seulement elle a survécu... mais a tout balayé ! Andrew House, vice-président marketing de Sony C.E, déclare : "On se sent bien, quand on est leader de la toute dernière génération de consoles. Avec 4,5 millions d'unités vendues, et une continuité immuable des ventes, on s'attend à une prochaine année encore très forte". Tu m'étonnes, qu'on se sent bien !

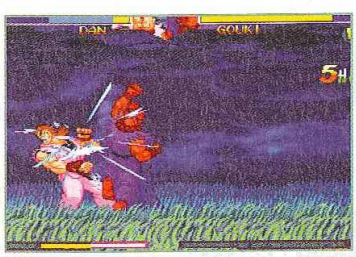
Par Raymond Lebœuf

Street Fighter 2 Collection

Editeur : Capcom - Disponible en novembre 97

Street Fighter; fighter, fighter... Un jeu dont le nom résonne avec force dans les couloirs ludiques du temps et qui revient sans cesse, sans cesse, apportant à chaque fois son (petit) lot de nouveautés. Un titre phare que l'on retrouve compilé, cette fois.

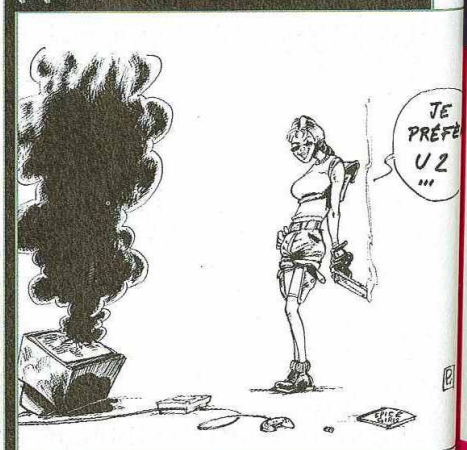
Alors qu'est sorti depuis quelques temps l'excellent Street Fighter EX Plus Alpha - titre quelque peu novateur à sa manière - voilà que Capcom cède à ses vieux démons en usant et abusant, une nouvelle fois, de son titre renommé. Cette fois, nous avons droit à une compil réunissant trois anciens titres : Super SF II (où sont apparus les nouveaux challengers), Super SF II Turbo (avec les super attaques) et enfin SF Zero 2 Alpha. Si ce dernier se révèle effectivement assez intéressant, les deux autres titres font figures de vieux jeux faisant définitivement partie du passé. Seuls certains inconditionnels de ma connaissance leur accordent encore de l'intérêt, mais le commun des mortels n'y perdra pas son énergie. De bons titres, dans l'absolu, mais bon...



Rush

Assez fort

La popularité des Spice Girls, bonne ou mauvaise, n'est plus à démontrer. Sony compte sortir un soft leur étant consacré pour Noël en Angleterre. Avec clips, chansons, et autres goodies du groupe, il sera possible de créer ses propres "remix dance", un peu comme l'a fait Sega un temps avec des groupes comme Kriss Kross. Voilà un jeu qui promet au moins d'être original...



VIEN
TO
ULTI
Chez UL
FORMU
est à 39
ULTIM
FORMU
POUR
ET TE P
FORMU
POUR
TOUTE L'
IL Y
Paris/Gobelin
57, avenue des Gobelins - 750
Tél : 01 47 07 33 00
Paris/République Jeux Vidéo
5, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 43 38 96 31
Fax : 01 43 38 11 86
Paris/République Boutique Micr
7, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 47 00 94 84
Paris/St Germain des Prés
73, bd St Germain - 75005
Tél : 01 43 54 50 00
Asnières
95, avenue de la Marne - 92600
Tél : 01 47 91 49 47
Cergy Pontoise
Centre Commercial 3 Fontaines
7, Grand Place - 95000
Tél : 01 30 31 25 25
Issy Les Moulineaux
Centre Commercial
«Des 3 Moulins» - 92130
Tél : 01 47 36 17 03
Bruno
18, rue Pasteur - 91800
Tél : 01 69 39 55 82
BIENTÔT : LAVA
REVENDEURS N
LE SPÉCI

FORMULA ONE 2 DÉBARQUE !...
VIENS TE RAVITAILLER AUX STANDS...ULTIMA !

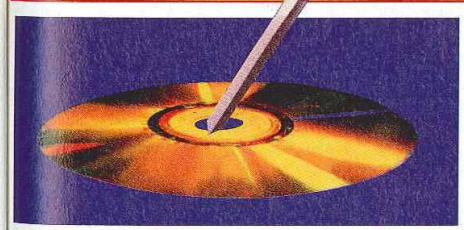
TU RÊVES DE FORMULA ONE 2 ?...
ULTIMA TE REPREND FORMULA ONE 1!

Chez ULTIMA
FORMULA ONE 2
est à 399Frs

ULTIMA TE REPREND
FORMULA ONE
POUR : 150F
ET TE PROPOSE
FORMULA ONE 2
POUR : 249F...!

FORMULA 1 97

TOUTE L'ANNÉE, ULTIMA REPREND, ECHANGE OU ACHÈTES TES JEUX EN : CASH !



ULTIMA

IL Y A TOUJOURS UN ULTIMA PRÈS DE CHEZ TOI !

Paris/Gobelin
57, avenue des Gobelins - 75013
Tél : 01 47 07 33 00

Paris/République Jeux Vidéo
5, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 43 38 96 31
Fax : 01 43 38 11 86

Paris/République Boutique Micro
7, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 47 00 94 84

Paris/St Germain des Prés
73, bd St Germain - 75005
Tél : 01 43 54 50 00

Asnières
95, avenue de la Marne - 92600
Tél : 01 47 91 49 47

Cergy Pontoise
Centre Commercial 3 Fontaines
7, Grand Place - 95000
Tél : 01 30 31 25 25

Issy Les Moulineaux
Centre Commercial
«Des 3 Moulins» - 92130
Tél : 01 47 36 17 03

Brunoy
18, rue Pasteur - 91800
Tél : 01 69 39 55 82

Aix en Provence
Résidence Sextius, 2Bd Victor Coq -13090
Tél : 04 42 93 18 93

Annecy
Passage Gruffaz - 74000
Tél : 04 50 51 28 41

Arras
29, rue Gambetta - 62000
Tél : 03 21 23 10 10

Bastia
1, rue de la Miséricorde - 20200
Tél : 04 95 31 68 70

Bordeaux
203, rue Ste Catherine - 33000
Tél : 05 56 92 85 11

Brive
29, rue de la République - 19100
Tél : 05 55 17 18 00

Carcassonne
22, rue Aimée Ramond - 11000
Tél : 04 68 47 49 74

Castres
6, rue Henri IV - 81100
Tél : 05 63 59 28 03

Châlon/Saône
20, rue d'Autun - 71100
Tél : 03 85 48 16 40

Compiègne
10, rue des Bonnetiers - 60200
Tél : 03 44 40 48 97

Dax
50, avenue St Vincent de Paul - 40100
Tél : 05 58 74 00 58

Le Mans
Centre Commercial République -72000
Tél : 02 43 23 35 92

Libourne
12, allée Robert Boulin - 33500
Tél : 05 57 25 50 11

Lille
Centre Commercial des Tanneurs - 59000
Tél : 03 20 12 98 99

Lyon
32, rue Ney - 69006
Tél : 04 72 74 46 39

Millau
21, rue Droite - 12100
Tél : 05 65 61 07 01

Metz
Centre Commercial St Jacques - 57000
Tél : 03 87 37 01 46

Montpellier
Centre Commercial Le Triangle - 34000
Rue Jules Millau
Tél : 04 67 92 97 59

Nancy
galerie St Sébastien - 54000
Tél : 03 83 35 49 33

Nimes
2, rue des Greffes - 30000
Tél : 04 66 76 16 16

Pau
1, rue du Docteur Simian - 64000
Tél : 05 59 27 18 86

Perpignan
Centre Commercial- Cabestani-66330
Tél : 04 68 66 52 11

Roanne
75, rue Maréchal Foch - 44300
Tél : 04 77 70 03 48

Rodez
6, avenue Victor Hugo - 12000
Tél : 05 65 68 41 79

Rouen
50, rue Grand Pont - 76000
Tél : 02 35 88 68 68

Royan
62, Bd de la République - 17200
Tél : 05 46 05 21 79

Tarbes
32, rue Abbé Torné - 65000
Tél : 05 62 93 16 12

Toulouse
11, rue des Lois - 31000
Tél : 05 61 12 33 34

Tours
46, rue Grand Marché - 37000
Tél : 02 47 61 73 80

Villefranche
11, rue des Marais - 69400
Tél : 04 74 65 94 39

Voiron
2, rue Georges Frier - 38500
Tél : 04 76 65 72 55

Nouvelles Boutiques :

GRENOBLE
4, rue St Jacques - 38000
Tél : 04 76 00 08 23

PUTEAUX
25, Bd Richard Wallace - 92800
Tél : 01 47 72 23 23

TOULOUSE
Centre Commercial Gramont Auchan - 31000
Tél : 05 61 61 54 00

STRASBOURG
31, rue du Fossé des Tanneurs - 67000
Tél : 03 88 52 03 52

DOUAI
Galerie de la Madeleine - 59500
Tél : 03 21 23 10 10

AUCH
36, rue de Lorraine - 32000

AVIGNON
74, rue Carreterie - 84000

CAEN
17-19, rue Arcisse de Caumont - 14000

ULTIMA EN VPC
MINITEL 3615 ULTIMA GAMES
TÉLÉPHONE : 01 47 07 33 00
FAX : 01 45 35 30 90
PAR COURRIER
57, AVENUE DES GOBELINS - 75013 PARIS

BIENTÔT : LAVAL, ALENÇON, LORIENT, BREST, ST MALO, NICE, CLICHY-SOUS-BOIS, LA ROCHELLE, LE HAVRE ET ANTONY.

REVENDEURS NOUVEAUX OU EXISTANTS, REJOIGNEZ NOTRE ENSEIGNE - TÉL : 01 34 66 97 70

LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & OCCASIONS DEPUIS 1984 !

PETER'S PLANE

Par Dave Martinuyk

Clock Tower

Jeu d'aventure horreur, Clock Tower vous emmène dans le monde magique de Massacre à la Tronçonneuse. Un jeu foncièrement original qui ne possède pas d'autre équivalent.

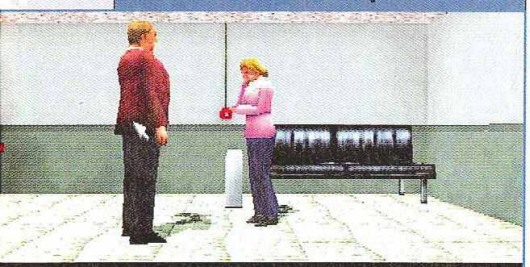
Editeur : Ascii
Disponibilité : Novembre 97

Clock Tower est un jeu d'un genre très particulier qui mise beaucoup sur son scénario et son ambiance. Très (trop?) original, CT vous fait partager les existences parallèles de plusieurs personnes impliquées dans une mystérieuse affaire de meurtres. Cette affaire, c'est celle de Scissorman, le tueur à la paire de ciseaux géants qui s'amuse à découper ses victimes comme des figurines de papier. Effrayant.

Dans Clock Tower il y a des meurtres, certes, mais il y a aussi de la romance.

Le calme avant la tempête

Clock Tower est un jeu d'aventure en 3D dans lequel vous pourrez incarner successivement plusieurs personnages. Selon vos actions durant le prologue, le premier scénario aura par exemple pour héroïne Helen ou bien Jennifer. Très austère, CT est un jeu au déroulement lent (en ce qui concerne l'affichage des textes notamment) sans sons ni musiques la plupart du temps. Le jeu devient en revanche franchement angoissant (et donc fascinant selon le but recherché) lorsque, perdu dans une immense bâtisse, vous vous retrouvez avec Scissorman aux trousses, il vous faudra vous cacher, trouver certains objets, la musique est hyper angoissante... On se retrouve donc avec un jeu austère, certes, mais aussi très prenant. L'envie de continuer pour découvrir qui se cache derrière le masque de Scissorman est souvent la plus forte...

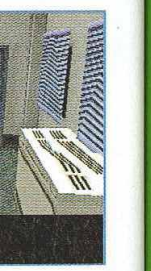


Les choix à faire sont rares dans Clock Tower, mais ils sont déterminants pour la suite de l'aventure.

Si Scissorman vous coince, c'en est fait de vous. Adieu Helen...

Rush

Virgin I.E sur le point de changer de main? Achetée par Viacom pour 250 millions de dollars, Virgin Interactive rencontre de graves problèmes financiers sur le marché américain, même si en Asie et en Europe tout se passe bien. Virgin possède les studios Westwood (C&C), aussi la firme intéresse-t-elle tout de même certains autres groupes, qui envisagent d'en racheter les parts, comme Electronic Arts, GT Interactive, Sega (!), et Spectrum Holobyte.



GAGNEZ

sur le

3615 PSNEWS

Le Serveur Officiel de PlayStation

CE TELEVISEUR 16/9ème SONY SPECIAL JEUX VIDEO

Téléviseur couleur SONY SUPER TRINITRON KV-16WT1B, conçu spécialement pour les jeux vidéo.

1,29f/mn

STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA :

APRÈS UN BON COMBAT, UN GUERRIER A TOUJOURS DROIT AU REPOS.

PLAYSTATION MAGAZINE : 8/10
CONSOLE + : 93%
PLAYMAG : 17/20
JOYPAD : 95%
PLAYER ONE : 92%
CRAZY GAMES : 9/10

3615 VIRGIN GAMES* Astuces, infos, cadeaux. *2,23 F la minute
08 36 68 94 95*

Virgin INTERactive
http://www.virgininteractive.fr

CAPCOM

PlayStation

© Capcom Co, Ltd et Street Fighter Ex Plus Alpha sont des marques déposées de Capcom Co, Ltd. Capcom est une marque déposée de Capcom Co, Ltd. Distribué par Virgin Interactive Entertainment (Europe). All rights reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd. © PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment.

94
1 WIN
ATTACK
GAGE 526

KEIT
DAMAGE 30
TOTAL 30

STREET FIGHTER
plus α
REFLEXION FAITE
EN 3D LA BASTON PREND UNE AUTRE DIMENSION

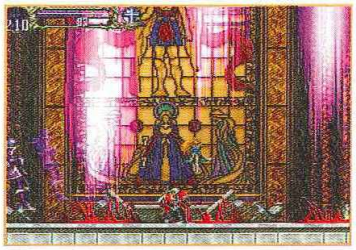
Par Grégoire Hellot

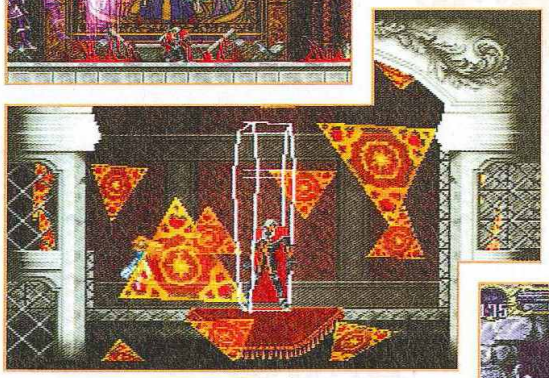
Le comte Dracula version 32 bits

Dernier rejeton de la famille Castlevania, Dracula X débarque sur PlayStation avec son cocktail de plate-forme et de jeu de rôle en vous proposant d'incarner un demi-vampire.

Dracula X

Editeur : Konami - Disponible en novembre 97





Un bestiaire parfois inattendu, comme ici ces petits gnomes juchés sur des oies.

Dans Dracula X, vous incarnerez Alucard, fils caché de Dracula, et tel l'Œdipe moyen, irez pourfendre votre père afin de faire régner l'ordre et la Justice. Reprenant le principe du jeu de rôle où votre personnage évolue et acquiert de nouveaux pouvoirs au fur et à mesure de sa quête, ce jeu fait penser à un mixage entre "Excalibur" et un jeu d'arcade. Le principe du jeu est, vous l'aurez compris à la vue des photos, celui d'un jeu de plate-forme. Mais là où il se démarque de ses concurrents, c'est sur son aspect "jeu de rôle", avec une grande partie liée à l'exploration et à la recherche d'objets magiques toujours plus puissants.

Placé sous le signe du vampire, le jeu est très sanglant !

Charon, le passeur du fleuve des enfers, est lui aussi de la partie.

Tranformé en chauve-souris, vous êtes suivi par votre fidèle petite fée.

Konami, le succès dans le sang

Vous ne serez pas un stupide humain armé d'un fouet : en tant que vampire, vous allez pouvoir vous transformer en loup et invoquer de petites créatures comme une fée, un diable ou encore une épée enchantée. A vous d'utiliser vos pouvoirs au mieux pour vaincre les adversaires, découvrir les tableaux cachés, acquérir des points d'expérience et enfin découvrir ou acheter de nouveaux pouvoirs. Une fois encore, Konami nous fait languir face à un jeu très complet, original et passionnant.

Certains ennemis sont colossaux. Tout pour faire peur.

Complétez votre collection

Exclusif : Magic Carpet!

Sur le CD de démos : Ridge Racer, Mortal Kombat 3, Hi-Octane, Evolva.
Making of : Adidas Power Soccer.
Castings : Chronicle of the Sword, The Need For Speed, Formula One, Alien Trilogy, Barb Wire...
Travellings : TohShinDen 2, Total NBA'96, Ridge Racer Revolution, Descent, Road Rash, Myst...
Gros Plan : Menelik.
Versions Longues : Tekken 2 : tous les coups, Doom, Rayman, Wrestlemania, ViewPoint...

5 démos jouables sur le CD !

Sur le CD de démos : Total NBA'96, Lone Soldier, Assault Rigs, Thunderhawk 2 et Mickey's wild Adventures.
Making of : Fade To Black, Formula One.
Castings : Tekken 2, Resident Evil, LBA 2...
Travellings : Adidas Power Soccer, Wing Commander 3, Street Fighter Alpha, Need For Speed...
Gros Plan : Smaïn.
Versions Longues : Assault Rigs, Ridge Racer Revolution, Doom, Street Fighter α....

4 démos sur le CD ! Sur le CD de démos : Adidas Power Soccer (jouable), Descent (jouable), Shellshock (jouable) et Resident Evil (rolling demo).
Making of : Les Chevaliers de Baphomet, Crash Bandicoot.
Castings : Tekken 2, Resident Evil, LBA 2...
Travellings : Olympic Games, Formula One, Fade to Black, Space Hulk, Bust-a-move 2...
Gros Plan : FFF
Versions Longues : Worms, Magic Carpet, Total NBA'96, ESPN Extremes Games, Total Eclipse Turbo...

Exclusif: TEKKEN 2 jouable

Sur le CD de démos : Fade to Black (jouable), Tekken 2 (jouable), V-CD, FFF (clip vidéo).
Making of : Tomb Raider, X2, Soviet Strike...
Travellings : Tekken 2, Time Commando, Blazing Dragons, Burning Road, Top Gun...
Gros Plan : NTM.
Versions Longues : Tekken 2, Dragon Ball Z, Return Fire, Need For Speed, Fade to Black, Descent...

Exclusif : la démo jouable de Porsche Challenge.

Sur le CD de démos : Destruction Derby 2 (jouable), Porsche Challenge (jouable), Tunnel B1 (jouable), The Presidents of the US (clip) et Coolboarders (rolling démo).
Making of : V-Rally, Agent Amstrong, Net Yaroze.
Castings : NFS 2, FF VII, Soul Blade, Moto Racer...
Travellings : Porsche Challenge, La Cité, Micro Machines V3, Total NBA'97, NBA in the Zone 2...
Gros Plan : The Presidents of the United States.
Versions longues : Firo & Klawd, Tomb Raider, C&C, WipEout 2097, Soviet Strike...

Désolé ! Les numéros 6 et 7, ainsi que le numéro hors-série N°1, sont déja épuisés.

Exclusif : la démo jouable de Lifeforce Tenka.

Sur le CD de démos : Life force Tenka (jouable), Exhumed (jouable), Spider (jouable), Namco Smash court Tennis (jouable) et Excalibur 2555 AD (rolling démo).
Making of : Warcraft 2.
Castings : V-Rally, Resident Evil 2, Bushido Blade...
Travellings : Soul Blade, LBA, Vandal Hearts, Adidas PS, NFS 2, Jonah Lomu Rugby...
Gros Plan : Dominique Farrugia, Elie & Dieudonné.
Versions longues : Dark Forces, Disruptor, Fifa 97, Perfect Weapon, Die Hard Trilogy, Lost Vikings 2, Porsche Challenge...

5 démos jouables sur le CD !

Sur le CD de démos : Micro machines V3 (jouable), Adidas Power Soccer international 97 (jouable), Excalibur 2555 (jouable), Command & Conquer (jouable), Monster Trucks (jouable).
Making of : Tomb Raider 2, Medievil, Formula One 97.
Castings : Batman & Robin, Abe's Odyssey, Colony Wars...
Travellings : V-Rally, ISS Pro, Swagman, Syndicate Wars...
Gros Plan : Sinclair, Silverchair.
Versions longues : Porsche Challenge, Excalibur, Test Drive Offroad, Soul Blade, Micro Machines V3...

5 démos sur le CD ! Sur le CD de démos : Agent Armstrong (jouable), Speedster (jouable), Rage Racer (jouable), LBA (jouable).
Making of : Tomb Raider 2, Final Fantasy VII.
Castings : Ace Combat 2, Conquest Earth, Pandemonium 2...
Travellings : Explosive Racing, Rage Racer, Wing Commander IV, Actua Golf 2...
Gros Plan : Doberman, Buckshot Lefonque.
Versions Longues : Area 51, Need for speed 2, Burning Road, Pandemonium !, Soviet strike...

5 démos sur le CD : Actua Golf (jouable), Kurushi (jouable), Overboard (jouable), Rally Cross (jouable) et Hercule (vidéo).
Making of : Moto Racer.
Castings : Duke Nukem 3D, Colony Wars, Metal Gear Solid, Overboard...
Travellings : Formula One 97, Street Fighter Ex Plus Alpha, Parappa the Raper, Fantastic Four...
Gros Plan : Spicy Box, Masaya Matsuura (le père de Parappa !).
Versions Longues : Independence Day, Warcraft 2, Wing Commander IV, Grid Run, Contra : Legacy of War...

Travelling : Tout Warcraft 2, le test complet, plus une aide de jeu détaillée pour tout connaître.
Un second volume de solutions, d'astuces et d'aides de jeu.
Les solutions de : Exhumed, Syndicate Wars, Porsche Challenge, ISS Pro, V-Rally, Excalibur 2555 AD, La Cité des Enfants Perdus, Wing Commander IV, Overblood, Vandal Hearts, Suikoden, Soul Blade, Tenka, Spider, Star Gladiator, Total NBA'97...

Faites vite!
Les anciens numéros de Playstation Magazine s'épuisent les uns après les autres...

Pour compléter votre collection, rédigez un chèque de 56 francs par numéro (49 F + 7 F de frais de port), sans oublier de préciser le ou les numéros que vous désirez recevoir. Libellez votre chèque à l'ordre de PlayStation Magazine et envoyez-le à l'adresse suivante :

PLAYSTATION MAGAZINE
SERVICE VPC BP21
10355 MARIGNY LE CHATEL CEDEX

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
.....
.....
.....
Code Postal |_|_|_|_|_|
Ville .....

☐ N°2 ☐ N°3 ☐ N°4 ☐ N°5 ☐ N°8

☐ N°9 ☐ N°10 ☐ N°11 ☐ N°12 ☐ HS N°2

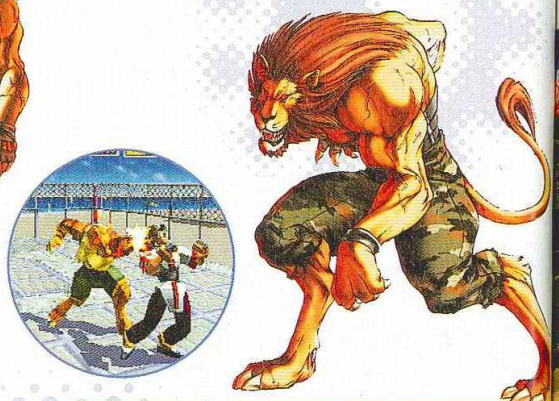
Conformément à la loi Informatique et libertés du 06.01.78 (Art 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant.
Par notre intermédiaire, vous pouvez recevoir des propositions d'autres entreprises.
Si vous ne le souhaitez pas, écrivez-nous.

Par Nourdine Nini

Beast

Editeur : Hudson Soft/ Virgin I.E.
Disponibilité : Novembre 97

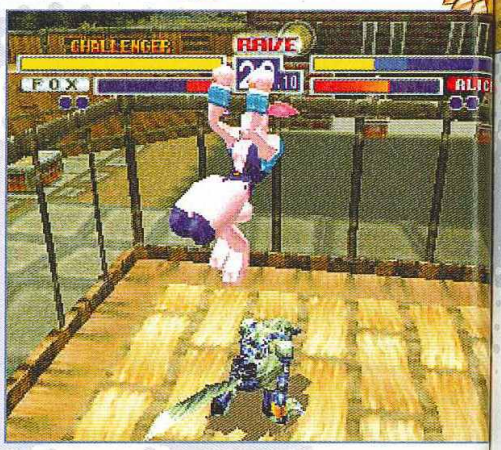
Le combat, au même titre que le sport, a toujours été un genre très prisé par les joueurs. Après Tekken 2, Street Fighter EX et autre Soul Blade, la PlayStation va découvrir Beast.



Dans l'antre du stand Virgin, situé au beau milieu du salon ECTS (au passage 60°C dans la tronche), un titre a particulièrement retenu notre attention. Il s'appelle Beast, et, ma foi, porte fort bien son nom. Certes, ce n'est pas la révolution, c'est un jeu de combats classique en 3D, mais avec une particularité de taille qui pourrait bien attirer les foules... Je garde et transporte le suspense jusqu'à la prochaine ligne...

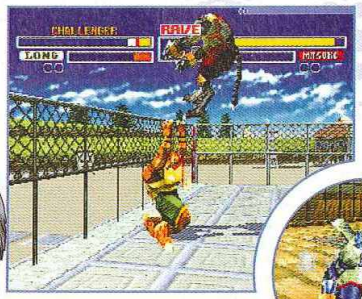
Devenez bête et méchant !

En effet, en plein milieu du combat, une fois accumulée assez d'énergie psychique (ou alors c'est de l'énergie trushni?), les personnages se transformeront qui en loup-garou, qui en lion, qui en sanglier ou même en lapin pour une charmante de-



Des prises spectaculaires, comme vous pouvez le voir.

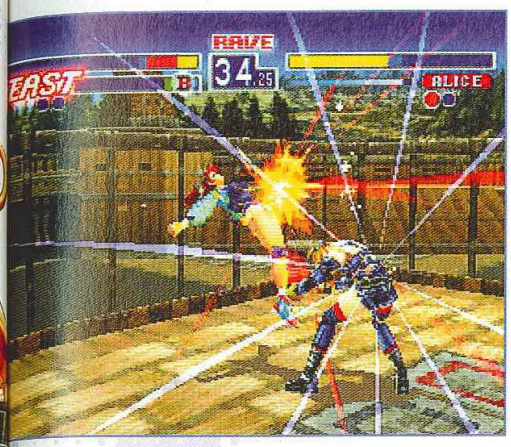
La question est : vont-ils garder le sang dans la version finale?



Des combos loin d'être faciles à réaliser.

Et un Dragon Punch, un !

Transformez-vous en bête féroce au milieu du combat !



Attention à la transformation !

moiselle aux cheveux bleus-violet ! Que toutes les jeunes filles se teignent en bleus-violet, tiens ! Inutile de vous dire que pour en arriver là (pas les cheveux, mais au morphing de transformation), il va falloir que vous vous la donniez grave. Enormément de coups sont disponibles, et un système de combos façon Tekken 2 a même été inclus. De sorte que le nombre de possibilités devient proprement exorbitant. C'est fou ce que l'Homme peut être imaginatif lorsqu'il s'agit de taper sur son voisin...

Une animation à 50 images/seconde

D'après ce que l'on a pu en voir, il semblerait que les combats se déroulent exclusivement en ring fermé. Pas de porte de sortie donc, mais une intensité des matches très forte. Outre les coups classiques "pieds-poings", Beast permet au joueur d'enchaîner des prises spectaculaires suivies de transformations bestiales spectaculaires. Je sais, y'a une répétition, et alors? L'animation, certainement à 50 images/seconde est-elle aussi très réussie. Beast devrait, à n'en pas douter, faire partie des meilleurs titres du genre dans les prochaines semaines. Ne loupez surtout pas le travelling du mois prochain.

Des combos à la Tekken 2 !

Transformation bestiale !

Voici le schéma type d'un morphing qui décuplera vos forces.

AMIE LE PRO. ☎ 01 43 57 96 27

11, bd Voltaire - 75011 Paris (Métro République)

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX NEUFS ET D'OCCASIONS

AMIE VOUS EN DONNE PLUS !!!

ECHANGEZ VOS JEUX

JEU OCCAS ajoutez 50 F pour 1 jeu de même valeur

JEU NEUF ajoutez 150 F + 1 jeu occas à 249 F

ACHETEZ VOS JEUX

500 F DE JEUX D'OCCAS CADEAU 1 ECHANGE GRATUIT à 50 F

2 JEU NEUF CADEAU 1 ECHANGE GRATUIT à 50 F

PSX	OCCAS 790 F		NEUF 990 F	POWER PACK 1290 F
99 F	ACTUA SOCCER	FIFA 96	NBA JAM TE	STRIKER 96
	CRAZY IVAN	HI OCTANE	NOVA STORM	THUNDER HAWK
	CYBER SLEED	IN THE ZONE	POWER SERVE	TOSHINDEN
	CYBER SPEED	JUPITER STRIKE	PRIME GOAL EX (AP)	TOTAL ECLIPSE
	DEFCON V	KILEAK THE BLOOD	RIDGE RACER	TOTAL NBA 96
	DESTRUCTION DERBY	LOADED	STARBLADE	WIPE OUT
				ZERO DIVIDE
149 F	ADIDAS	REVOLUTION X	VIEW POINT	JONNY BAZOOKA
	AGILE WARRIOR	RIDGE RACER REVU	BURNING ROAD	MAGIK CARPET
	ALIEN TRYLOGIE	ROAD RASH	BUST A MOVES	PRO PINBALL
	ASSAULT RIGS	SHOCK WAVE	CYBERIA	RAPID RELOAD
	DARK STALKER	SKELETON WARRIOR	DESCENT	RETURN FIRE
	ESPN	SPACE HULK	DOOM	SHELL SHOCK
	FADE TO BLACK	STREET ALPHA	EXTREME PINBALL	SLAM & JAM 96
	NBA LIVES 96	THE D	GUNSHIP 2000	STAR GLADIATOR
	NEED FOR SPEED	TIME COMMANDO	HARD CORE 4X4	SUPER SONIC RACER
	PARODIUS	TOSHINDEN II	HULK	WARHAWK
	PHILOSOMA	TUNNEL B1	IRON & BLOOD	WING COMMANDER III
	RAIDEN PROJECT	TWISTED METAL	JACK IS BACK	
190 F	CASPER	MOTOR TOONS II	BLAM MACHINE HEAD	PENNY RACER
	CHEVALIER DE BAPHOMET	MYST	BLAST CHAMBERS	PORSCHE
	CHRONICLE THE SWORDS	NBA LIVES 97	BLAZING DRAGON	PROJECT OVERKILL
	COOL SPOT	PANDEMONIUM	CONTRA	RAGING SKIES
	CRASH BANDICOOT	RESIDENT EVIL	CRUSADER	RAYMAN
	DESTRUCTION DERBY II	SPACE JAM	DISRUPTOR	RELOAD
	DIE HARD	THEME PARK	GEX	ROAD RASH
	EXCALIBUR	TOMB RAIDER	JET RIDER	SOVIET STRIKES
	FIFA 97	TRACK & FIELD	LEGACY OF KAIN	STREET ALPHA II
	FINAL DOOM	TRUE PINBALL	MORTAL KOMBAT TRILOGY	THE CROW
	FORMULA ONE	WIPE OUT 2097	NBA JAM EXTREME	TOBAL N°1
	HEXXEN	X COM	PANZER GENERAL	WARHAMMER
	ISS DE LUXE	BLACK DOWN		
249 F	CITE DES ENFANTS	LBA	RAGE RACER	TOTAL NBA 97
	COMMAND & CONQUER	LOST VIKING II	RALLY CROSS	VANDAL HEARTS
	COOL BURDER	MICRO MACHINE V3	REBELT ASSAULT II	VIRTUA POOL
	DARK FORCE	NEED FOR SPEED II	SIM CITY 2000	X COM II
	EXHUMED	NHL 97	SPIDER	
	IN THE ZONE II	OVER BLOOD	SYIKODEN	
		PETE SAMPRAS	TEKKEN II	

AMIE RACHETE AU COMPTANT :
ORDINATEURS - CONSOLES
PERIPHERIQUES - CARTOUCHES
LOGICIELS - JEUX - UTILITAIRES

NOMBREUSES FORMULES D'ECHANGE SUR CARTOUCHES MEGADRIVE, NEO GEO, ETC.
RESERVEZ ET VENDEZ VOS ORDINATEURS, CONSOLES, JEUX !

JEUX NEUFS PLAYSTATION
349 F MAXI
nous contacter pour précisions

4 FANTASTIC	MASS DESTRUCTION	RAYSTORM
ACTUA GOLF 97	MAGIK THE GATHERING	RAY TRACER
ACTUA SOCCER II	MEGAMAN X3	ROSCO MC QUEEN
AGENT AMSTRONG	MICRO MACHINE V3	SOULBLADE
CROC	MONSTER TRUCK	STREET FIGHTER EX
DARK LIGHT CONFLICT	MOTO RACER	STREET FIGHTER PUZZLE
EXPLOSIVE RACING	NHL 98	SUIKODEN
FATAL FURY REAL 3	NUCLEAR STRIKE	SYNDICATE WARS
FIGHTING FORCE	ODD' WORLD	TOSHINDEN III
FORMULA ONE 97	OVER BOARD	TRANSPORT TYCOON
G-POLICE	PARAPPA THE RAPPER	VANDAL HEARTS
JOHNA LOMO RUGBY	PERFECT WEAPON	V-RALLY
JOHN MADDEN 98	PLAYER MANAGER	VIRTUA POOL
LBA	RAVEN PROJECT	WARCRAFT II
LOST WORLD		WING COMMANDER IV

A RETOURNER A : AMIE VPC 11 Bd Voltaire 75011 PARIS

Nom.....
Prénom.....
Adresse.....
.....
Code postal.....
Ville.....
Ma console.....

Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables. Jeux dans la limite des stocks disponibles.

○ J'achète Ma(es)sée ● le jeu que vous désirez
○ J'échange Ma(es)sée ● le jeu que vous désirez
Mettre une croix ⊗ pour le jeu que vous donnez. Découper cette liste, nous vous en enverrons une plus complète par retour de courrier.

Jeux 20 F - Consoles 60 F - Contre remboursement 80 F.
☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE Date d'expiration |_|_|_|_|
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Date Signature

Par Chris

Dynasty Warriors

Editeur : Koei
Disponibilité : novembre 1997

Connu au Japon sous le nom de Sangoku Musou, Dynasty Warriors arrive enfin dans notre beau pays. Une sortie tardive pour un jeu de combat qui ne manque pas de qualités et que nous vous présentons ici, tout de suite.

Dynasty Warriors pourrait être considéré comme un sous Tekken 2. Question options, par exemple, on sent que les concepteurs du jeu se sont largement inspirés du titre Namco. Jeu par équipe, Survival, Time Attack, Training avec affichage des touches... Mmmh, vous avez trouvé tout ça tous seuls? Quoiqu'il en soit, la comparaison s'arrête là puisque question jouabilité, Dynasty Warriors innove complètement. Ici, en effet, deux boutons servent à l'attaque, et deux autres à la défense (?). Effectivement, cette bizarrerie s'avère assez destabilisante.

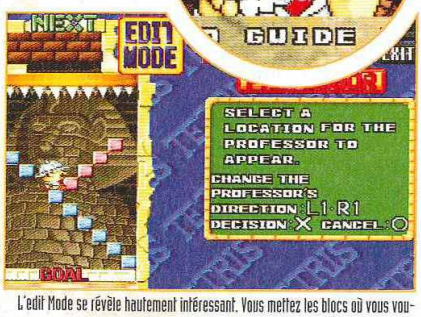
On se distingue?

Pour tout ce qui est attaque, il n'y a pas trop de problèmes (vous appuyez sur le boutons - paf-paf ! - vous lattez), mais en ce qui concerne la défense, les contres et les esquives se révèlent assez difficiles à placer. Question d'habitude, certes, mais quand même. Signalons également la présence de superbes attaques, que vous pouvez déclencher lorsque la barre au bas de l'écran est à son maximum ou bien lorsque votre jau-

Les impacts de certains coups, tout d'éclairs habillés, sont impressionnants.

ge de vie se retro
somme toute asse
bilité particulière.
pressionnant, tout
de Tekken, il devra

Le jeu à deux est évidemment recommandé. Convivialité assurée.



L'edit Mode se révèle hautement intéressant. Vous mettez les blocs où vous voulez, essayez de jouer... Le pied.

Tétris Plus

Par Chris

Editeur : Jaleco - Disponibilité : novembre 1997

Simple, efficace, le principe de Tetris l'est sûrement. Ce n'est pas pour rien qu'il dure et perdure, entraînant dans son sillage toujours davantage de maniaques dingues de figures géométriques empilées...

Les jeux à la Tetris représentent un genre à part, très prisés de certains (ils ont souvent beaucoup de succès auprès des filles - si, si, ça a été prouvé) et complètement délaissés par d'autres. Le juste milieu n'existe pas. Ce nouveau Tetris, qui se doit d'innover d'une quelconque manière à cause du «plus» de son titre, propose quelques nouveautés assez réjouissantes. En plus d'un Tetris tout ce qu'il y a de plus classique, le jeu propose une variante assez sympathique qui consiste à vous charger de ménager un chemin parmi les briques, pour un petit explorateur.

Je m'explique

Les briques tombent du plafond, comme d'habitude, mais cette fois un puzzle vous est imposé (il y a déjà des briques disposées d'une certaine façon sur le sol). Le petit Livingstone virtuel se balade sur ces briques et, tandis que le plafond (à pointes !) descend inexorablement, vous devez lui tracer un passage vers la sortie, c'est-à-dire

Le Tetris classique dans toute son efficace splendeur.

le bas de l'écran
siècle, mais bon. S
tail important - u
autorise à créer v
fin, il n'est pas inu
peut s'essayer à
n'importe quel mo

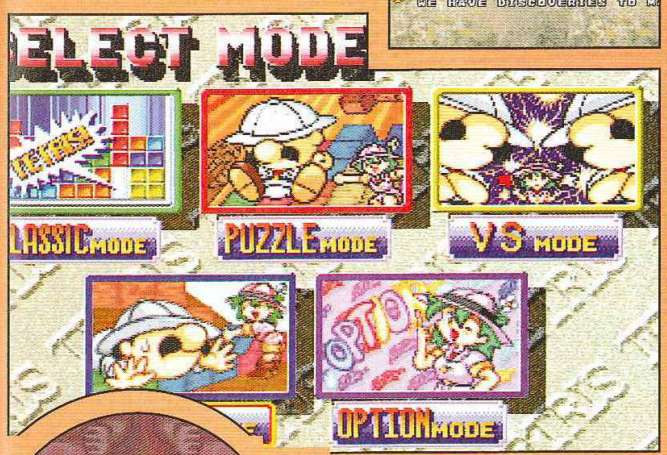
Finesse et légèreté contre gros boeuf bourrin. Combat de styles.

ge de vie se retrouve dans le rouge. Un jeu somme toute assez classique mais à la jouabilité particulière. Plutôt bien réalisé et impressionnant, tout en restant dans l'ombre de Tekken, il devrait faire son petit effet.

Certains persos trichent. Le rayon laser, ce n'est pas une arme blanche !

Les impacts de certains coups, tout d'éclairs habillés, sont impressionnants.

le bas de l'écran. C'est pas l'innov' du siècle, mais bon. Signalons également - détail important - un "puzzle edit", qui vous autorise à créer vos propres tableaux. Enfin, il n'est pas inutile de souligner que l'on peut s'essayer à Tetris Plus à deux dans n'importe quel mode.



splendeur.

POWER GAMES

3615 POWER GAMES
NOUVEAU

GAGNEZ UNE PLAYSTATION SUR LE 3615 POWER GAMES !

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS
Tél : 01 43 79 12 22
Métro Reuilly - Diderot

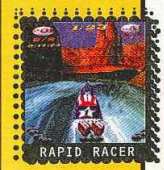
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H A 19H

PLAYSTATION
neuf PLAYSTATION

NOUVEAU
CONSOLE VF + 1 JOY
→ 990 F

JEUX VERSION EURO.

AIR COMBAT 2	349 F	ROSCOE MC QUEEN	349 F
ABE ODYSSEY	349 F	OVERBOARD : A L'ABORDAGE	349 F
AGENT ARMSTRONG	349 F	PERFECT WEAPON	349 F
BROCKEN HELIX	349 F	PORSCHE CHALLENGE	299 F
CROC	349 F	RAYSTORM	349 F
EXPLOSIVE RACING	349 F	STREET FIGHTER EX	349 F
FATAL FURY REAL BOUT	299 F	SOUL BLADE	349 F
FIGHTING FORCE	349 F	TOSCHINDEN 3	349 F
FORMULA ONE 97	349 F	TRANSPORT TYCOON	349 F
KURUSHI	299 F	TOTAL DRIVING	349 F
G POLICE	349 F	TETRIS +	299 F
MONSTER TRUCK	349 F	V RALLY	349 F
MOTO RACER	349 F	VANDAL HEARTS	349 F
NAMCO SMASH COURT TENNIS	349 F	WING COMMANDER 4	349 F
NIGHTMARE CREATURE	349 F	WARCRAFT 2	349 F
NUCLEAR STRIKE	349 F	WING OVER	349 F
OVERBLODD VF	349 F		
PARAPPA THE RAPPER	299 F		
RALLY CROSS	349 F		
RAPID RACER	349 F		



Nous reprenons*
vos jeux et accessoires
playstation
aux meilleures conditions du marché !!!
*paiement immédiat en boutique et par correspondance.

PLAYSTATION
occasion PLAYSTATION

STRIKER	99 F	SLAM AND JAM	149 F	FORMULA 1	199 F
DESTRUCTION DERBY	99 F	OLYMPIC SOCCER	149 F	ROAD RASH	199 F
TOTAL ECLYPSE	99 F	DISCWORLD	149 F	DESTRUCTION DERBY 2	199 F
WIPE OUT	99 F	POED	149 F	RAGING SKIES	199 F
ASSAULT RIGGS	99 F	NHL FACE OFF	149 F	DIE HARD TRILOGY	199 F
KILLEAK THE BLOOD	99 F	TIME COMMANDO	149 F	PROJECT X2	199 F
RIDGE RACER	99 F	SONIC RACERS	149 F	CHRONICLE SWORD	199 F
KRAZY IVAN	99 F	TUNNEL B1	149 F	PORSCHE CHALLENGE	199 F
ZERO DIVIDE	99 F	RIDGE REVOLUTION	149 F	COOLBOARDERS	199 F
NBA JAM TE	99 F	RETURN FIRE	149 F	LEGACY OF KAIN	199 F
MAGIC CARPET	99 F	NEED FOR SPEED	149 F	WIPE OUT 2097	199 F
FIFA SOCCER 96	99 F	RAYMAN	169 F	NBA LIVE 97	199 F
ACTUA SOCCER	129 F	BUST A MOVES 2	169 F	COOLBOARDERS	199 F
DOOM	129 F	MOTOR TOON 2	199 F	EXHUMED	199 F
JACK IS BACK	129 F	DAVIS CUP	199 F	HARD CORE 4X4	199 F
LOADED	129 F	EXTREME PINBALL	199 F	TOMB RAIDER	199 F
THUNDER HAWK	129 F	CHEESY	199 F	2XTREME	199 F
WING COMMANDER 3	129 F	CRASH BANDICOOT	199 F	ADIDAS SOCCER 97	199 F
FADE TO BLACK	149 F	BURNING ROAD	199 F	SUIKODEN	229 F
THE D	149 F	DISRUPTOR	199 F	STREET FIGHTER PUZZLE	229 F
TRUE PINBALL	149 F	CHEV. DE BAPHOMET	199 F	RESIDENT EVIL	249 F
TOTAL NBA 96	149 F	TOBAL N° 1	199 F	VANDAL HEARTS	249 F
ALIEN TRILOGY	149 F	SPEEDSTER	199 F	RAGE RACER	249 F
		FIFA SOCCER 97	199 F	JONAH LOMU RUGBY	299 F

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

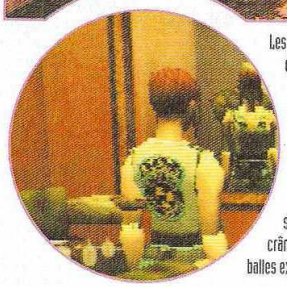
BON DE COMMANDE A RETOURNER A POWER GAMES
31, rue de Reuilly - 75012 Paris

TITRES NEUF OU OCCAZ	CONSOLE	QTÉ	PRIX
TOTAL + 30F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPP.)			

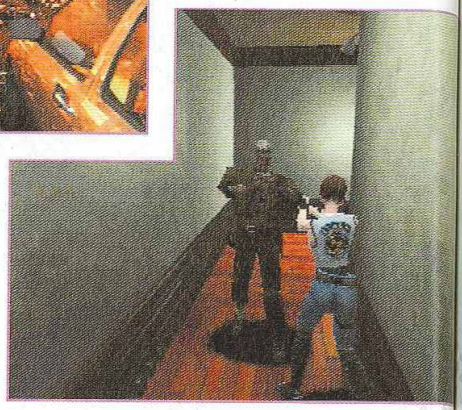
NOM : ..... PRENOM : ..... TEL : .....
ADRESSE : ..... CP : ..... VILLE : .....
Je joins impérativement mon règlement de _____ F par :
❑ CHEQUE BANCAIRE ❑ MANDAT LETTRE ❑ CARTE BLEUE N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| EXPIRE |_|_|_|_|

Par Dave Martinyuk

Au milieu des débris et des flammes, la chasse aux monstres continue. Notez la finesse des décors ainsi que le réalisme des situations. On s'y croirait !



Les couloirs des endroits glauques que vous visiterez, sont, comme dans le premier volet, remplis de zombis, prêts à se faire éclater le crâne à coup de balles explosives !



Resident Evil 2

Peaufiné depuis plus d'un an dans les laboratoires de Capcom, Resident Evil deuxième du nom est attendu par des dizaines de milliers de fans avec impatience. Au programme, des zombis plus nombreux, plus teigneux et une une ambiance boucherie toujours dominée par le rouge. En attendant, une version «director's cut» de Resident Evil arrive en France en novembre... au cas où vous seriez passé à côté l'année dernière.

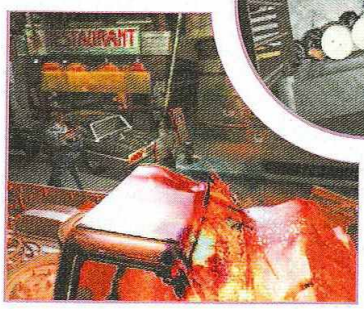
Editeur : Capcom - Disponibilité : novembre 97 (Resident Evil director's cut) et en mars 98 (Resident Evil 2)

Commençons donc notre présentation des nouveaux Resident Evil avec ce director's cut. La version remaniée du premier épisode propose quelques variantes plus ou moins dignes d'intérêt : possibilité de changer les vêtements des personnages, nouveaux angles de vue, énigmes quelque peu revues et corrigées. Aucun changement fondamental n'intervient mais tous ceux qui n'ont pas eu l'occasion de jouer à la version originale pourront s'essayer à celle-ci avec plaisir, surtout qu'elle sera proposée au prix assez compétitif de 299 francs.

Démo jouable

Prévu pour la fin de l'année au Japon et quelques mois plus tard dans notre beau pays, Resident Evil 2 reprend en grande partie les éléments qui ont fait le succès du premier épisode. Une démo jouable nous a été présentée et nous avons pu - ô joie immense - apprécier cette dernière en guise d' «appetizer». La scène est la suivante : vous dirigez Leon Scott Kennedy, un jeune homme bien sous tous rapports qui a la bonne idée, au début de cette mini aventure, d'être équipé d'un Beretta.
Vous vous retrouvez dans la rue, seul, désemparé. Seul? Non, pas tout à fait, car même si la vie semble définitivement avoir quitté les corps torturés des

Les vues de caméra, désormais plus nombreuses, rendent les situations encore plus terrifiantes.



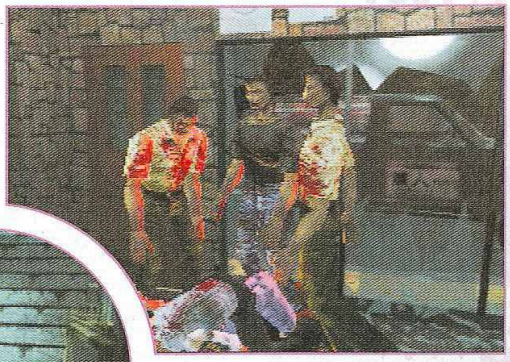
Des flics transformés en zombis, du sang qui gicle (pas de censure donc), et des graphismes qui donnent vraiment envie d'y être déjà !

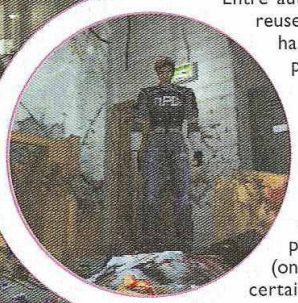
mmes, la chasse aux
nesse des décors ainsi
. On s'y croirait !

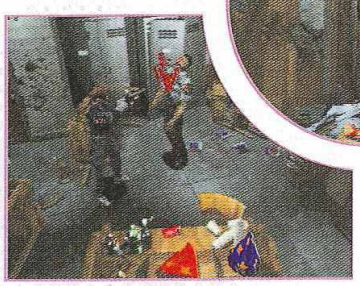
mbreuses, rendent
re plus terrifiantes.

monstres mutilés et sanguinolents que vous croisez, ils sont encore assez vivaces pour marcher et essayer de vous croquer, les fourbes. Vous avancez donc prudemment, slalomant entre ces monceaux de chairs putrides, jusqu'au moment où vous arrivez dans une armurerie. Le tenancier vous accueille assez froidement, l'oeil rivé au viseur de sa carabine à canon scié, jusqu'au moment où il se rend compte que vous n'êtes pas un mort-vivant. Son soulagement sera de courte durée : une bande de zombis entre de force dans la boutique et attrape le brave homme avant que vous ayez eu le temps de faire quoi que ce soit. La meilleure solution? La fuite. Vous vous retrouvez de nouveau à l'extérieur, narguant certains zombis coincés derrière un grillage, puis pénétrez dans une grande baraque pleine de marbre, ce qui lui apporte une magnificence surannée. Quelques zombis éclatés plus loin, vous faites la connaissance - à peine dévoilée, on ne voit pas son visage - de Claire Redfield, la soeur de Chris dans le premier épisode. Et c'est là que tout se termine...

La petite dizaine de minutes qu'aura durée cette partie suffit pour se rendre compte de plusieurs choses : primo, la jouabilité n'a pas du tout changé. On manipule son perso exactement comme dans le premier Resident. Secundo, les zombis sont plus nombreux et plus «crades». On peut les éclater et les voir encore ramper, le tronc sectionné, pour essayer de vous sucer méchamment la plante des pieds. Tertio, enfin, l'ambiance reste toujours aussi prenante voire oppressante, et certains passages remarquablement pensés vous font, la première fois, invariablement sursauter. Il y a également de nouveaux monstres, des scènes chocs où la bâtisse s'enflamme. L'aventurier expérimenté qui a déjà exploré de fond en comble l'immense bâtisse de Rancoon retrouve ici immédiatement ses marques, et éprouve les mêmes terribles sensations.



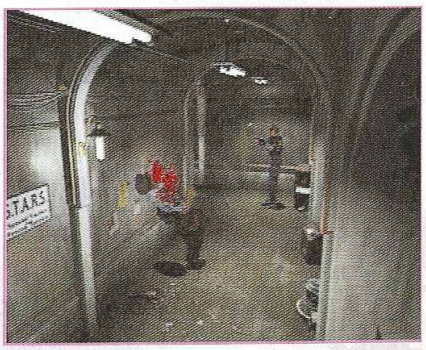




Des flics transformés en zombis, du sang qui gicle (pas de censure donc), et des graphismes qui donnent vraiment envie d'y être déjà !

Rumeurs

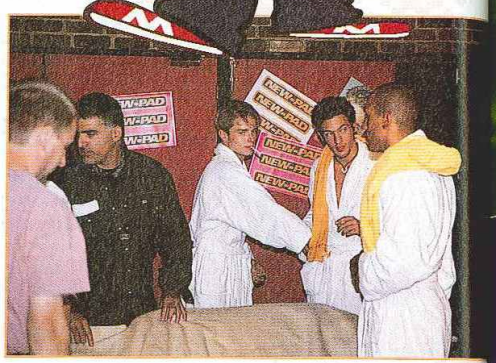
Entre autres informations malheureusement non vérifiées - mais hautement intéressantes - il paraîtrait que chacun des personnages possède deux fins différentes (ce qui inclut également deux scénarios assez dissemblables). Autre inconnue, la possibilité hypothétique de pouvoir changer de personnage en cours de jeu (on passerait de l'un à l'autre à certains moments). Alors, info ou intox? Nous verrons bien. Toujours est-il que Resident Evil 2 sera l'événement de cette fin d'année au Japon, quelques mois avant que ne sorte l'également très attendu Metal Gear Solid. La guerre des hits va commencer...



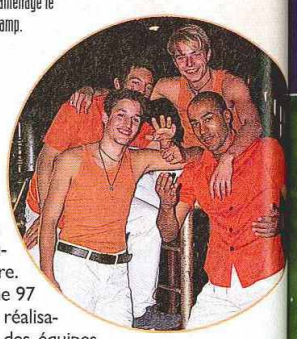
Surtout, n'oubliez jamais : ne faites confiance à personne...

Par Jean Santoni

Parappa : The making of... Pub !



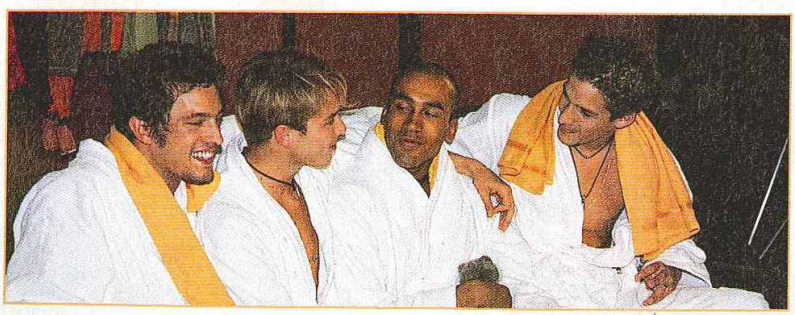
Jean Teddy Philippe (the man in black) aménage le décor de la loge pour filmer le contrechamp.

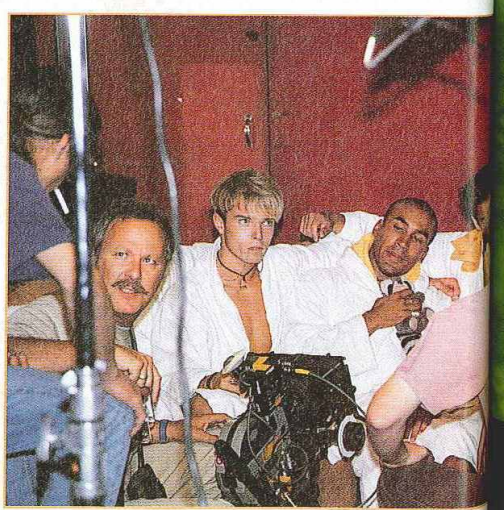


Les New Pad? De beaux mecs plutôt cool provenant des agences VO, Success et Rebecca.

Pub ! Après une campagne d'affichage très british, Sony s'apprête à inonder nos petits écrans de publicités savoureuses. Une politique de communication qui a du chien !

Le 13 septembre dernier a eu lieu à la Loco (la célèbre boîte parisienne) le tournage du spot publicitaire de Parappa The Rapper. Derrière la caméra, on trouve Jean Teddy Philippe, un spécialiste de la pub qui avait auparavant réalisé un film pour le monospace Renault, ainsi qu'une série de faux reportages "à la X-File" pour la chaîne culturelle Arte. Le spot raconte comment, après un concert catastrophique, un Boy's Band super ringard (les New Pad !) apprend, sur les conseils d'un manager, à danser et à chanter en rythme en jouant à Parappa The Rapper. Le ton est à la fois parodique et grinçant, on adore. Deux versions, une de 30 secondes et une autre de 10 secondes, seront diffusées sur les chaînes françaises 15 jours début octobre, puis 15 jours début décembre. Jean Teddy Philippe a également réalisé le spot de Rapid Racer, qui devrait normalement passer vers la mi-octobre pendant une semaine, puis 15 jours durant le mois de décembre. Les spots de Formula One 97 et de G-Police, dont les réalisations ont été confiées à des équipes étrangères (anglaises et irlandaises pour être précis), devraient suivre. Surveillez votre petit écran, ça promet !





Un dernier briefing avant le tournage de la scène des remontrances.

Paris, Lyon, Antony & Pontault-Combault !

Les magasins RecycleWare !

Un large choix de jeux video neufs et recyclés !

Recycleware est la première chaîne de magasins spécialisés dans le jeu video recyclé, c'est-à-dire:

- **Vérifié (CD & manuel en bon état)**
- **Garanti 6 mois**
- **Reconditionné sous blister**
- **Moins cher**

JEUX VIDEO recycle NEUFS & RECYCLÉS ware

PARIS
2, rue Pierre-Lescot 75001 Paris
Tél. 01 42 36 25 42

LYON
Centre Commercial La Part-Dieu
Rez-de-chaussée - À côté de "Loisir & Création"
69000 Lyon - Tél. 04 72 84 20 38

ANTONY
27, av. de la Division-Leclerc
92160 Antony
Tél. 01 46 74 06 26

PONTAULT-COMBAULT NOUVEAU
Centre Commercial Carrefour
77340 PONTAULT COMBAULT

NE BRADEZ PLUS VOS ANCIENS JEUX, RECYCLEZ-LES !

Recycleware reprend vos jeux PlayStation et Saturn contre l'achat de jeux neufs ou recyclés.

IMPORTANT ! *Chez Recycleware on reprend vos anciens jeux au même prix, que vous rachetiez un jeu neuf ou recyclé.*

Comparez les prix des jeux Recycleware !

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS* PLAYSTATION

IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS : Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Destruct. Derby	79 F	Road Rash	99 F	Porsche Challenge	149 F	Com. & Conquer	199 F	Suikoden	219 F
Magic Carpet	79 F	Tekken	99 F	Chronicles of the Sw.	169 F	Crash Bandicoot	199 F	Adidas P. Soc. 97	229 F
Toshinden	89 F	Time Commando	99 F	Disruptor	169 F	Die Hard Trilogy	199 F	Cité des Enf. Perdus	249 F
Air Combat	99 F	Total NBA' 96	99 F	ESPN Extr. Sports	169 F	Jet Rider	199 F	ISS Pro	249 F
Adidas Power Soc.	99 F	Wipe Out	99 F	Soviet Strike	169 F	Need for Speed 2	199 F	Little Big Advent.	249 F
Alien Trilogy	99 F	Wrestlemania	99 F	Raging Skies	169 F	Overblood	199 F	MicroMachine V3	249 F
Doom	99 F	Fifa 97	129 F	Worms	169 F	Pandemonium	199 F	Panzer General 2	249 F
D's Dining Table	99 F	Formula 1	129 F	Destruct. Derby 2	169 F	Rally Cross	199 F	Perfect Weapon	249 F
Fade to Black	99 F	Int. Track & Field	129 F	Resident Evil	189 F	Rebel Assault 2	199 F	Rugby Jonah Lomu	249 F
Mortal Kombat 3	99 F	Tobal N°1	129 F	2Xtreme	199 F	Tekken 2	199 F	Soul Blade	249 F
Need for Speed	99 F	Wing Comm. 3	129 F	Area 51	199 F	Tomb Raider	199 F	Syndicate Wars	249 F
Rayman	99 F	Chevaliers de Baph.	149 F	Casper	199 F	Wipe Out 2097	199 F	Vandal Hearts	249 F
Ridge Racer Revol.	99 F	Legacy of Kain	149 F	Cool Boarders	199 F	Rage Racer	219 F	Wing Com. 4	249 F

* Dans la limite des stocks disponibles.

Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

Plus de 20 000 jeux neufs et recyclés en stock !

2, rue Pierre-Lescot - 75001 PARIS
Métro & RER Châtelet-Les Halles
Tél. 01 42 36 25 42

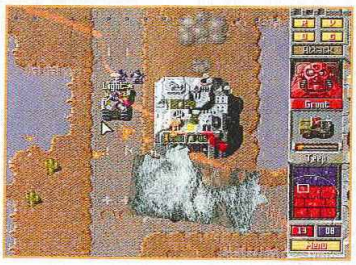
Ouverture de tous les RecycleWare du lundi au samedi de 10 h à 20 h

Par Julien Chieze

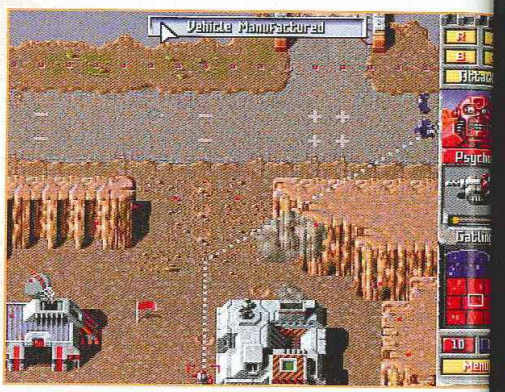
Z

Editeur : Renegade SFT. - Disponible Fin 1997

Dans la famille "stratégie en temps réel", suivez les aventures des 2 robots gaffeurs de Z.

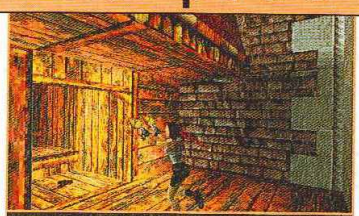


Cela vous faisait mal de voir s'entretuer de charmants petits soldats dans Command & Conquer, vous en aviez marre de voir à longueur de journée la sale tête d'un orc dans Warcraft II, eh bien vous allez être enchantés par les délirants robots de Z. Ici, la stratégie mais aussi la rapidité ont été mises en avant. L'ambiance est vraiment surprenante. L'IA est, quant à elle, tout bonnement l'une des meilleures dans le genre, et les moments de répit se feront rares. Proposant un arsenal de plus de 10 engins (tank, jeep, lance-roquettes...), de nombreux types de bâtiments, ainsi qu'une hiérarchie parmi vos troupes, cet ancien titre PC semble être voué à un brillant avenir, si l'on passe l'éponge sur sa réalisation graphique. A suivre de très près, même si Alerte Rouge risque d'être un concurrent redoutable...



Les plus attendus

Final Fantasy VII
SquareSoft

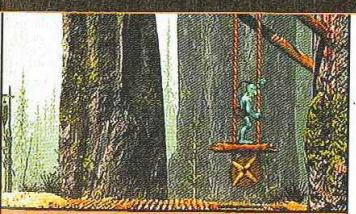


Tomb Raider 2
Eidos

Colony Wars
Psygnosis

Alerte Rouge
Virgin I.E.

Les incontournables



L'Odyssée d'Abe
GT Interactive

Moto Racer
Delphine Software / E.A.

Formula One'97
Psygnosis

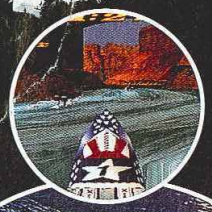
Street Fighter Ex + Alpha
Capcom

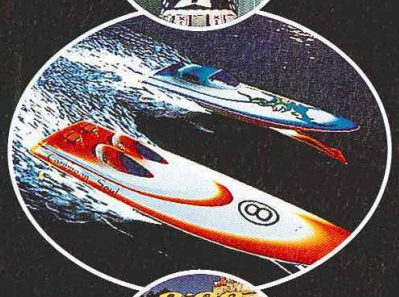
Le pas attendu du tout !

Dragon Ball Final Bout Bandai

ouge

x + Alpha





LA COURSE DE OFF-SHORE LA PLUS RAPIDE DU MONDE

RAPID RACER

PlayStation

ON VA VOIR CE QUE VOUS AVEZ DANS L'ESTOMAC

POWERLINE 08 36 68 22 02*

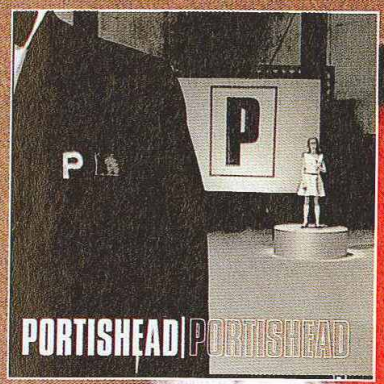
L'ACTUALITÉ DE LA PLAYSTATION 24H/24 ET LES CONSEILS DE SPÉCIALISTES EN DIRECT (2,23 F/MIN).

3615 PlayStation

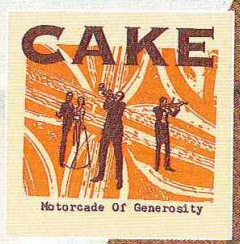
Zik

On se souviendra de ce mois de septembre comme d'un grand cru. Deux grosses pointures très attendues qui ne déçoivent pas, et de charmantes nouveautés. Parfait.

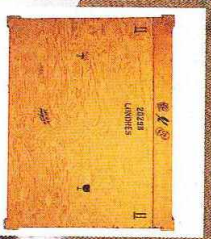
Par Vladimir Sebansky.



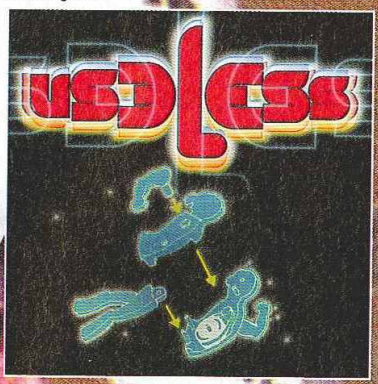
Peut-être l'album que nous attendions le plus en cette fin d'année, fébriles et anxieux. Le premier single était sorti pour nous rassurer, avec deux excellents titres (les obsédants "All Mine" et "Cowboys"), mais bientôt l'inquiétude montait à nouveau. Maladif, on s'auto-persuadait que le reste de l'album ne serait pas à la hauteur. Rien de tout ça, les anglais de **Portishead** ont trop d'amour propre bien placé pour s'auto-parodier, pour faire de la demi-mesure, et leur deuxième opus sorti fin septembre, baptisé ***"Portishead"*** lui aussi, est tout simplement un chef-d'oeuvre incontournable. Merci. (Go Beat / Barclay).



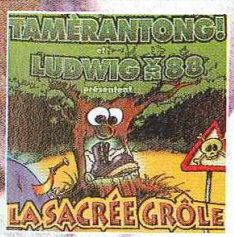
Et puis le même scénario qui recommence. Il faut dire que les deux précédents albums de **Björk** en ont laissé plus d'un sur le carreau, réussissant à réunir fines bouches prétentieuses et oreilles habituées à toutes les musiques. ***"Homogenic"***, son troisième cadeau solo, beaucoup plus personnel, plus sombre, se laisse moins tenter par les boum-boum de la techno. Orchestres à cordes et superbes arrangements côtoient volontiers beats tordus et sons (dis)tordus. Son meilleur album, donc. (One Little Indian / Barclay).



Qu'est-ce que c'est? Un cirque qui a pété les plombs, avec sa galerie de clowns tueurs psychopathes, ses magiciens qui découpent vraiment leur assistante, des acrobates qui se balancent sans filet (et s'écrasent au sol)? Ou juste une grosse blague, du «on s'fait peur pour la rigole»... En tout cas un brin de fraîcheur et de poilade dans le monde du rap qui nous fait bâiller depuis l'après Cypress Hill. **Insane Clown Posse** se permet aussi des invités improbables (Steve Jones, Slash ou Alice Cooper) qui viennent prêter voix ou guitares le temps d'une chanson. ***"The Great Milenko"***, dernier album des clowns barjos, donc, fait du bien, sorte de version rap de l'ultra-culte premier album de Mr Bungle. (Island).

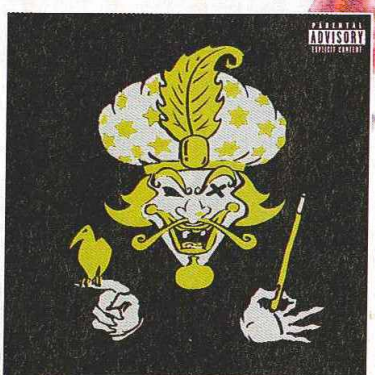


Encore une fois, la jungle réinventée. **Reprazent**, collectif composé de Roni Size, DJ Krust, DJ Die et Suv - rien que ça - nous balance innocemment ***"new forms"***. Et tout à coup, tous leurs collègues nous paraissent dépassés. Effectivement new, la démonstration s'effectue donc en 2 CD parsemés de titres tueurs qui allongent et mettent KO. Etonnant et génial. (Talking Loud / Mercury).



En France aussi on se la joue jungle-techno, mais sans oublier de tchatcher sur la musique. Les Lillois de **Useless** savent donc y faire, ce premier 4 titres (2 titres, 2 remix) est là pour le prouver (EMI).

Voilà une bonne idée. Puisque le deuxième album de **Cake**, "Fashion Nugget" a tant cartonné, notamment avec les deux singles assassins "The Distance" et "I Will Survive", pourquoi ne pas ressortir leur premier album passé plutôt inaperçu chez nous à l'époque. ***"Motorcade of Generosity"***, donc, pour redécouvrir le groupe avant d'aller les voir en concert très prochainement (en tournée du 26 octobre au 7 novembre). (Capricorn Records / Mercury).



Pour son dernier album, monsieur le **DJ Krush** a fait appel à nombre de voix de toutes sortes, notamment féminines. Même chose pour les musiciens, ce qui en fait un album de collaboration au son changeant et varié : ***"MiLight"*** (MoWax / Source).

Et enfin, finissons avec une note tarée. Les **Ludwig von 88** avaient déjà passablement excité et politisé notre adolescence, voilà qu'aujourd'hui ils s'attaquent joyeusement aux enfants avec l'aide de **Tamèrantong!**. ***"La sacrée grôle"***, comédie musicale, spectacle cinglé mais drôle pour mômes déjà aiguisés, que les parents ne veulent pas ChantalGoyer ou HenriDesser. (Tamèrantong / Pias).

RÉVOLUTION MULTI-MEDIA

21 - 23 novembre 97
Paris Expo / Pte de Versailles

LE SALON 97

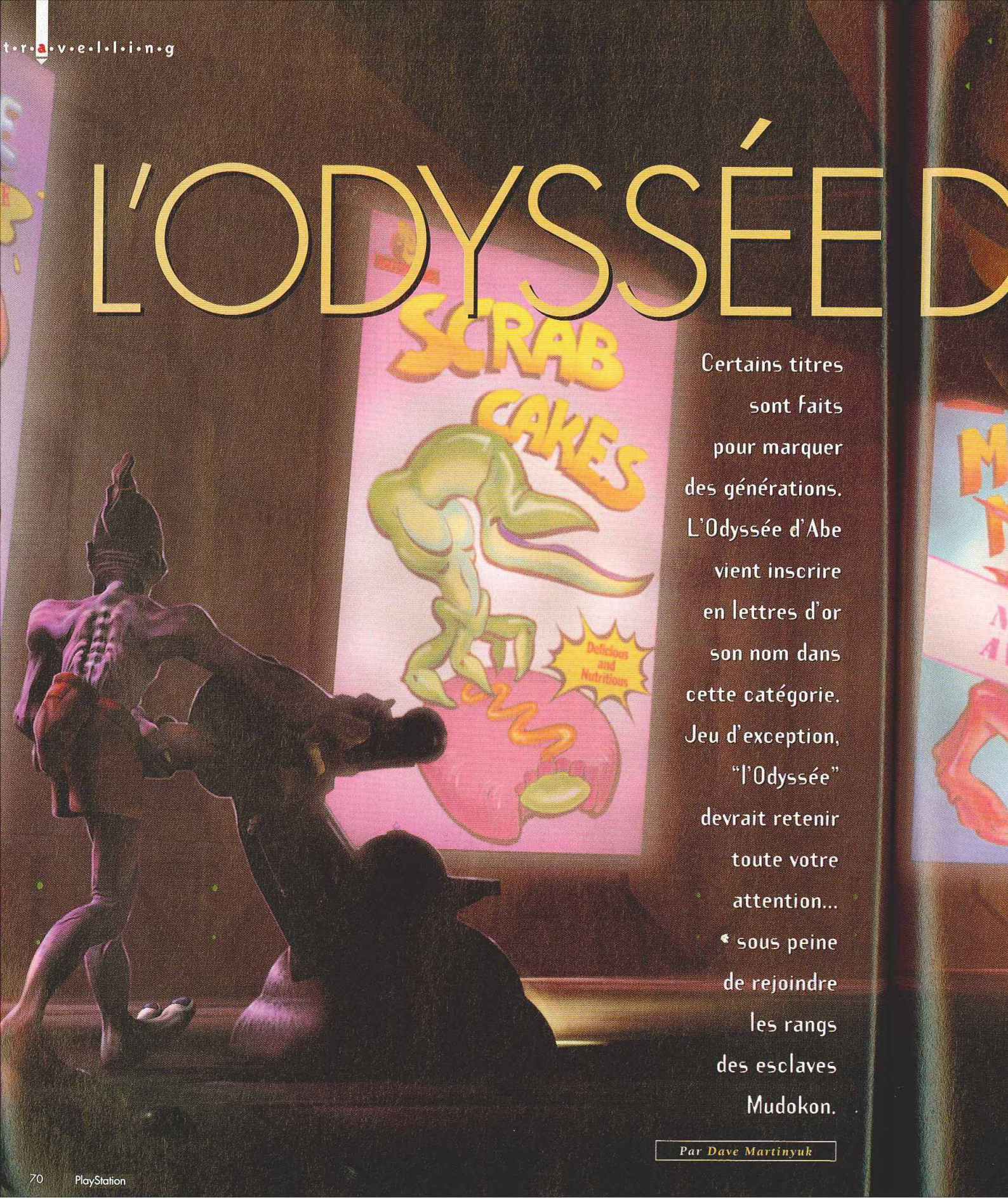
Voyons ensemble le multimédia dans son ensemble.

Le grand rendez-vous
des passionnés de jeux vidéo,
SUPERGAMES
est maintenant au sein
de **RÉVOLUTION MULTIMÉDIA.**

Vendredi 21 novembre 97 de 9h30 à 22h
Samedi 22 et dimanche 23 novembre 97
de 9h30 à 19h - Entrée 50 Frs
Informations : www.jawx.com/revolutionmultimedia
Serveur vocal Miller Freeman :
08 36 68 09 29 (2,23 Frs TTC la minute)

Miller Freeman
A United News & Media company

L'ODYSSÉE D



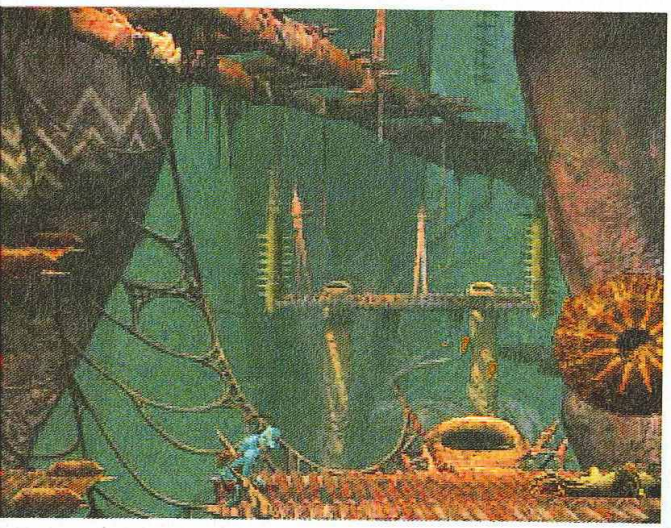
Certains titres sont faits pour marquer des générations. L'Odyssée d'Abe vient inscrire en lettres d'or son nom dans cette catégorie. Jeu d'exception, "l'Odyssée" devrait retenir toute votre attention... sous peine de rejoindre les rangs des esclaves Mudokon.

Par Dave Martinyuk

ED'ABE

EDITEUR : ODDWORLD INHABITANTS
DISPONIBLE)

Merveille annoncée, l'Odyssée d'Abe tient toutes ses promesses. Drôle, inventif et très jouable, ce jeu est un incontournable. Abe nouvelle star du petit monde vidéo-ludique? C'est bien possible.

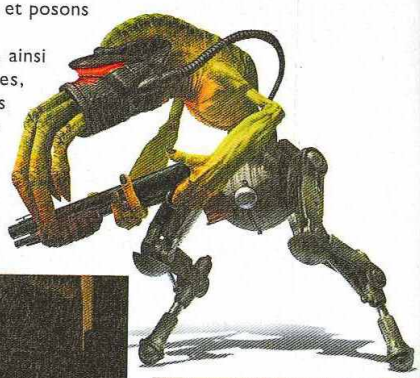


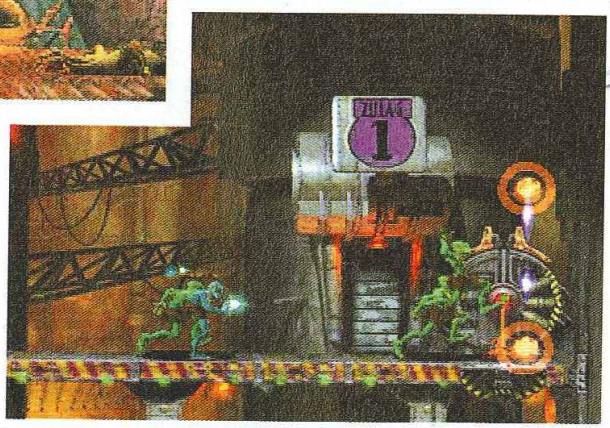
Abe est un personnage hors-norme dont on attend assez paradoxalement qu'il devienne le héros de tout un peuple. Enfin le héros... Avant qu'il ne soit élevé à cette distinction, il va falloir que notre ami à l'allure dégingandée fasse ses preuves. Et ce n'est pas gagné. Mais commençons par le commencement et posons le décor de l'histoire.

Abe est un Mudokon. Employé, ainsi qu'une centaine de congénères, dans une fabrique d'aliments (Rupture Farms), Abe coule des jours heureux et insouciants, jusqu'au jour où il découvre la composition d'un nouveau produit vedette. Ce dernier serait constitué principalement de

Une fois le Slig possédé, le chien pourra vous obéir au doigt et à l'oeil.

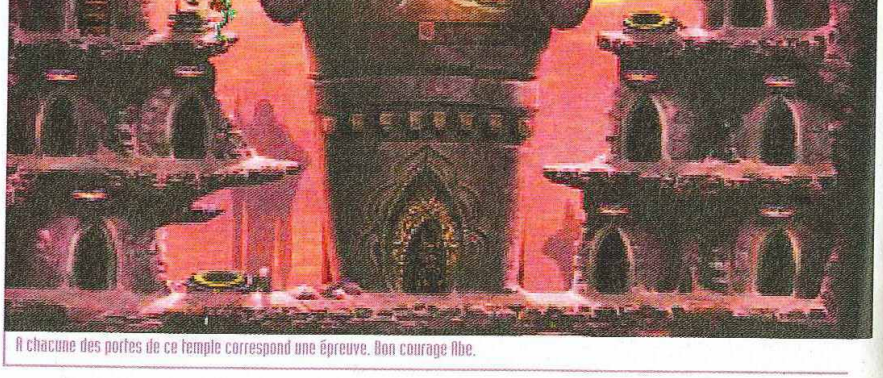
Devant un Scrab enragé, n'hésitez pas à fuir. Les passages étriqués assurent votre sauvegarde.





Déplacez-vous discrètement et lorsque le Slig passe à côté de vous, cachez-vous dans l'ombre.

Abe le sauveur part délivrer son peuple. Qui parie sur lui?

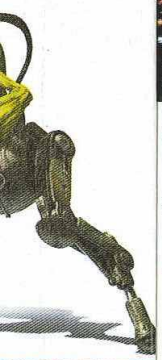


A chacune des portes de ce temple correspond une épreuve. Bon courage Abe.

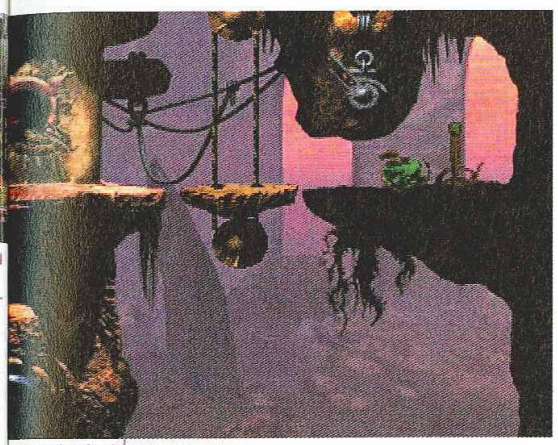
fiche technique — L'ODYSSÉE D'ABE

Genre	Plate-forme - action
Editeur	Oddworld Inhabitants
Distributeur	GT Interactive
Nombre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	1
Continues	Sauvegarde
Memory Card	Oui
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	On commence juste à savoir maîtriser Abe. Et c'est le pied !

possédé, le chien pourra doigt et à l'oeil.



discrètement et lorsque le é de vous, cachez-vous

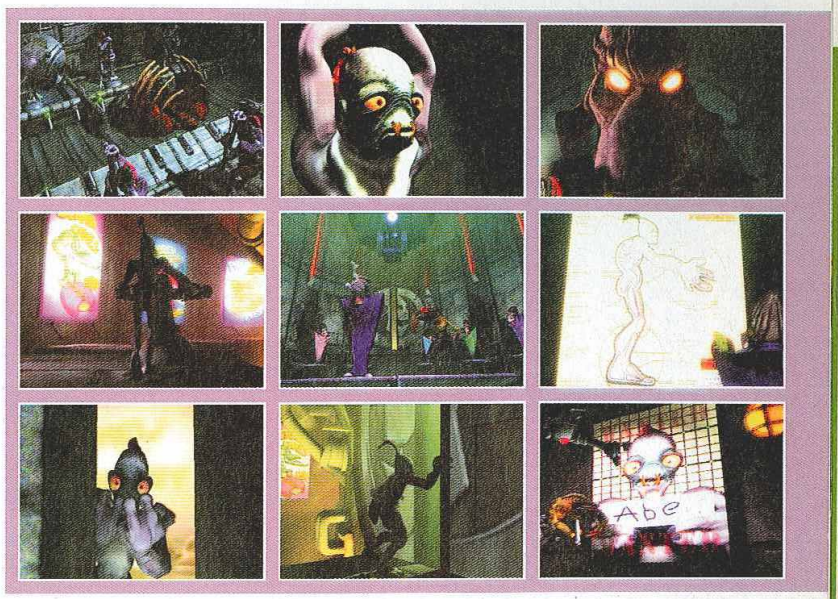


Devant un Scrab enragé, n'hésitez pas à fuir. Les passages étriqués assurent votre sauvegarde.

viande de Mudokon (c'est très tendre à ce qu'il paraît). Terrifié par cette révélation, Abe s'enfuit avec dans le coeur l'espoir de libérer tous ses camarades, preuve incontestable que ; Abe connaît la définition du terme solidarité. Du côté des Glukkons, les boss de Rupture Farms, tous les moyens sont mis en oeuvre pour stopper ce Mudokon trop curieux. Evidemment, c'est là que ça se gâte.

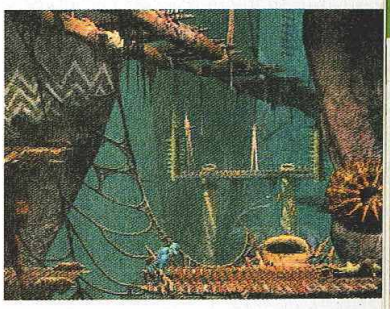
La tête et les jambes

Le côté grand échassier d'Abe, agrémenté d'un physique sec dû à des années de dur labeur (il n'est d'ailleurs pas sans faire penser aux plus éminents membres de notre belle rédaction), lui permet de courir vite et de s'agripper sans difficulté à des plates-formes plus élevées. Croyez-moi, cela va beaucoup lui servir. Mais en plus d'avoir un physique, Abe maîtrise le langage, il est donc capable de communiquer, et bien plus encore. C'est ainsi qu'il peut instaurer un dialogue avec ses camarades pour les convaincre de le suivre. Le dialogue type immuable est le suivant : «Salut !», «Salut !» (là c'est l'autre Mudokon qui répond), «Suis-moi !», «OK !». Ils parlent d'une façon super rigolote, et lorsqu'on a énormément joué à l'Odyssée d'Abe, ce dialogue fleuve revient immédiatement en tête à la première audition du mot salut, dans la vraie vie. Le Mudokon ainsi interpellé vous suivra sans poser de questions, et ce, où que vous alliez, tel un lemming lobotomisé, et vous pourrez en faire ce que bon vous semble. Le but, tout de même, est de l'emmener jusqu'à un cercle d'oiseaux (il y en a constamment dans le jeu) que vous transformerez en porte d'évasion grâce à votre pouvoir de concentration (pour ce faire Abe se prend la tête entre les mains et des étoiles en jaillissent. C'est très cool).



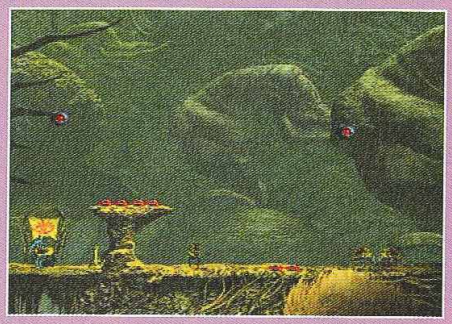
Par le pouvoir du crâne...

Ce pouvoir sert également à envoûter les Sligs, ces gros méchants baveux à la gâchette ultra-facile que vous croiserez sans arrêt durant votre évasion. Le procédé est imparable. Il suffit que vous soyez sur une «safe place» pour vous concentrer (genre de plate-forme surélevée, si vous êtes à côté du gars il vous flingue), et en quelques secondes vous vous retrouvez dans la peau du méchant. A partir de là, tous les délires vous sont permis. Mon petit plaisir perso consiste à aller voir les autres Sligs du niveau et à les canarder après les avoir



Les amas de lucioles vous délivrent des messages lorsque vous vous concentrez.

Points infos

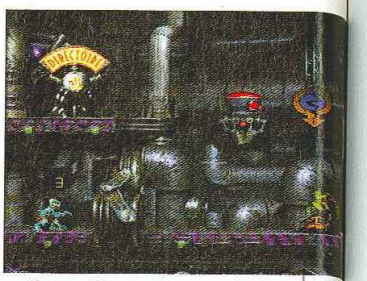


De nombreuses stèles de pierre, où vous pouvez poser la paume de la main, vous font part de plusieurs types d'informations. N'hésitez pas à toutes les consulter, même si certains textes vous paraissent à priori obscurs.

salué d'un « Beuh-ah ! » retentissant. Plus fort encore : vous pouvez vous faire obéir d'un Slog (les chiens fous furieux du jeu qui vous sautent à la gorge sitôt qu'ils vous voient) et lui ordonner de vous suivre ou d'attaquer un autre Slig. Bien sûr, il est recommandé d'abattre lâchement l'animal dès sa sale besogne terminée (dans le dos !). C'est le kif total. Sitôt qu'un Slig possédé ne vous sert plus, explosez-le sur une mine ou un laser protecteur, ou bien reconcentrez-vous pour le faire exploser (Splurtch ! il vole aux quatre coins de l'écran). C'est aussi immoral que bon.

Patience et courage : deux qualités indispensables

On se retrouve souvent coincé, dans l'Odyssée d'Abe, parce qu'on ne comprend pas ce qu'il faut faire à tel ou tel endroit. C'est normal, c'est fait



Séquence pétanque avec une grenade. Abe, tu pointes ou tu tires ?

Les rayons roses sont des détecteurs de mouvements. Lorsqu'ils vous touchent, restez immobile.

DESIGN : Les couleurs sont souvent sombres et ternes, révélant un univers tourmenté. **7**

DURÉE DE VIE : Fausse fin, vraie fin? Un challenge de longue haleine. **7**

JOUABILITÉ : Les commandes répondent au doigt et à l'oeil. Heureusement ! **8**

MUSIQUE ET SON : Les voix - entièrement en français - sont super rigolotes. **8**

ORIGINALITÉ : Le jeu regorge d'idées et de trouvailles originales. Bravo. **9**

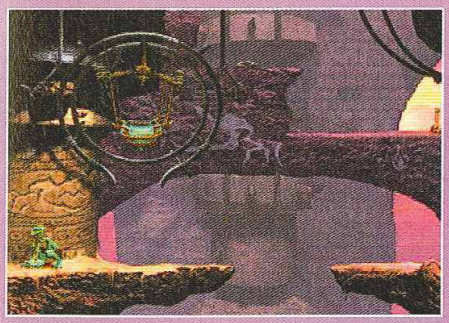
TECHNIQUE: Les personnages et les décors bénéficient d'un rendu en 3D très réussi. **8**

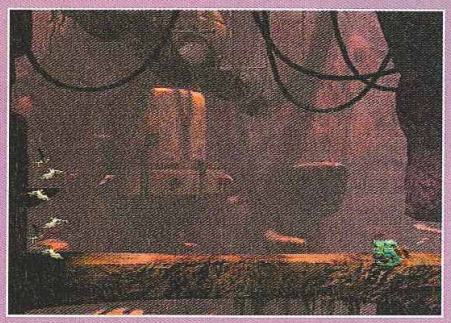
EN RÉSUMÉ

L'Odyssée d'Abe est un jeu qui sort des sentiers battus. Riche en rebondissements, ce titre vous tient en haleine constamment. On a beau pester et rager à certains passages, cent fois sur le métier on remet son ouvrage, inlassablement. Une vraie drogue. **9**

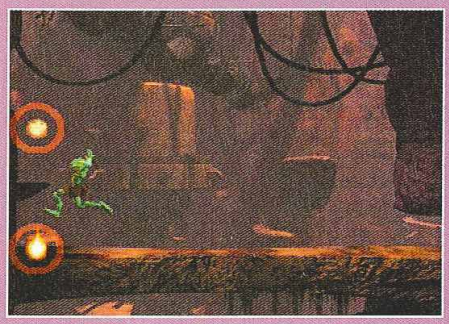
une grenade. Abe, tu pointes ou tu tires ?

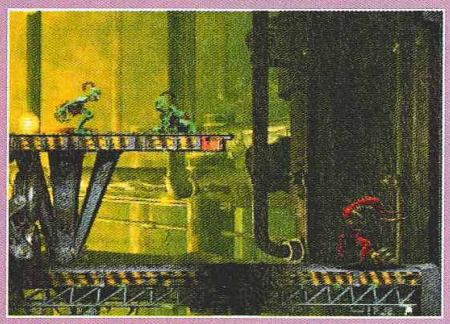
Passages secrets





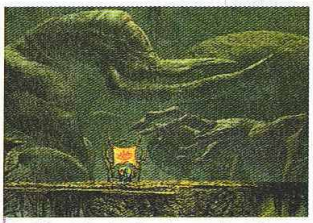
De nombreux Mudokons se trouvent dans des endroits cachés. A vous de tout explorer pour les découvrir et tenter, parfois vainement, de les libérer.





Un jeu subtil à bien des égards.

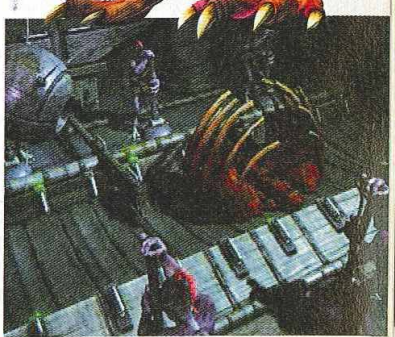
A partir de là, il va falloir assurer pour délivrer un maximum de Mudokons.



Le décor de fond stylise deux animaux présents dans le jeu : un Scrab et un Paramite.

exprès. Les difficultés qui vous attendent sont assez progressives, et les problèmes posés ont toujours une solution logique. Il n'y a jamais d'aberration et les challenges proposés sont toujours faisables. Seuls les Mudokons cachés dans des endroits secrets me paraissent parfois excessivement difficiles à délivrer (genre il faut se déplacer au millimètre près sur des plates-formes pendant que vous êtes poursuivi par un Scrab géant (une méchante bébête), en vous débrouillant pour vous faire suivre par un Mudokon. L'enfer !). Enfin bon, c'est comme ça, il faut faire avec. Et assurer.

L'Odyssée d'Abe est un jeu assez extraordinaire dans lequel tout n'est pas que violence et Sligs qui explosent. Il y a de la finesse aussi. Les moments où vous passez sur la pointe des pieds devant un Slig endormi procurent des frissons agréables, et en suivre un en se cachant dans son ombre procure encore davantage de sensations. Un problème peut parfois se résoudre de plusieurs manières. On peut décider de laisser des ennemis vivants, choisir de ne pas délivrer certains Mudokons, ou les envoyer au suicide parce que ça aide. Il n'y a pas vraiment d'exercices imposés, et cette petite liberté apporte un plus non négligeable. Je pourrais parler de l'Odyssée d'Abe pendant encore longtemps, mais la place me manque et rien ne remplacera jamais l'expérience magique que vous pouvez ressentir en vous essayant vous-mêmes à un jeu. Et cette Odyssée, en particulier, vaut vraiment le coup. Ah, un dernier conseil : essayez de délivrer au moins cinquante Mudokons avant de terminer le jeu. Si ce quota n'est pas atteint, vous allez avoir une surprise...

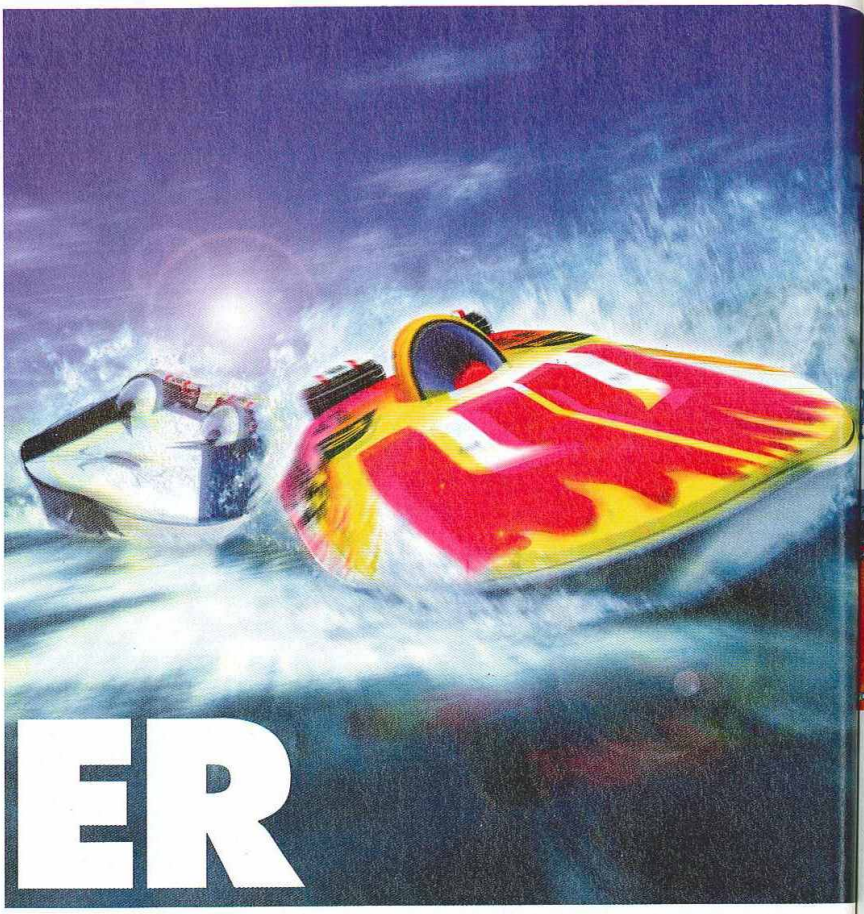


EDITEUR : SONY C.E.
DISPONIBLE EN OCTOBRE 97

Après la série des Total NBA et Porsche Challenge, Pascal Jarry revient avec un jeu qui repousse encore les limites de la PlayStation. Au menu, du jamais vu ou presque : haute résolution et animation fulgurante. Mais comme chacun sait, la technique ne fait pas tout...

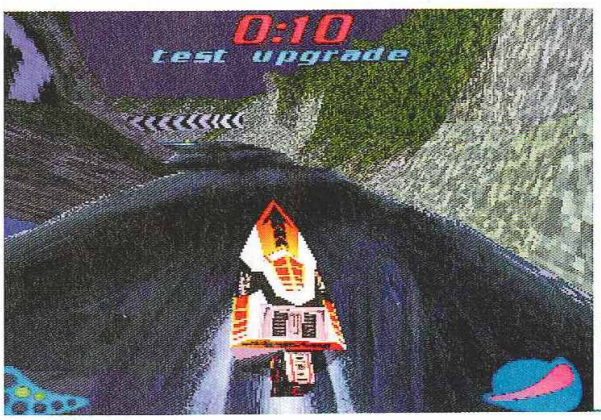
Par Jean Santoni

RAPID RACER



De la pure folie ! C'est ce que l'on se surprend à penser lorsqu'on se frotte au premier circuit de Rapid Racer. Techniquement, il n'y a pas photo, c'est une vraie gifle. Tiens, on tend volontiers l'autre joue pour la peine. Pascal Jarry et son équipe de développeurs ont tout simplement réussi une prouesse. Il aura quand même fallu deux ans et demi pour en arriver à ce résultat. Les graphismes en haute résolution, l'animation en 50 images par seconde, les splendides jeux de lumière et l'aspect des vagues ne peuvent laisser un joueur normalement constitué froid et insensible.

Upgrader votre matos est une quête longue et fastidieuse.



Vous pouvez tester durant une petite vingtaine de secondes le matériel dont vous rêvez sur un circuit d'essai. Etrange...

fiche technique RAPID RACER

Genre	Course de off-shores
Editeur	Sony C.E.
Distributeur	Sony C.E.
Nombre de joueurs	1 à 2 en splité
Niveaux de difficulté	3
Continues	Infinis
Memory Card	Oui
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	On recommence les mêmes Circuits, mais de nuit...

s est une
idieuse.

t une petite
matériel
rcuit

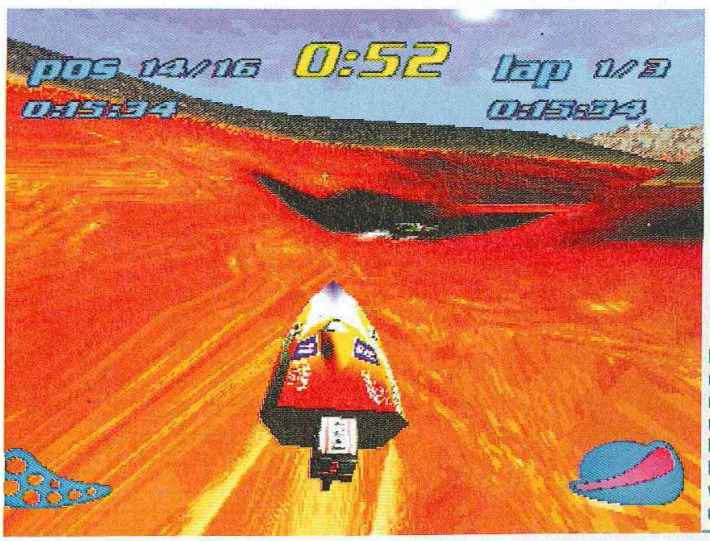
Bonus

Les bouées vertes sont des turbos, les rouges des malus qui annulent les turbos. Si par maladresse vous en récoltez trois, votre off-shore s'arrête un cours instant réduisant à néant toutes vos chance d'arriver premier !

De bonnes sensations... au pad analogique

Rapid Racer marque une étape technologique sur PlayStation

La résistance des courants et l'inertie des off-shores sont suffisamment réalistes pour procurer des sensations agréables, même si les vagues demeurent un peu figées malgré l'usage d'effets de déformation astucieux. Toutefois, il est vivement recommandé de jouer à Rapid Racer au pad analogique : au pad classique, vous serez obligé de piloter par à-coup pour compenser l'effet d'inertie des vagues. Dans ces conditions, garder le contrôle de vos trajectoires et de vos nerfs devient alors nettement plus ardu. Bien sûr, il est toujours possible de s'adapter, mais c'est



Le tracé d'Hawaii est moins difficile qu'il n'y paraît. Une fois encore, le temps est votre pire ennemi.

Bis repetita

Désolé, mais les courses de nuit n'ont aucun intérêt. Les circuits sont exactement les mêmes, seul l'emplacement des bonus et des malus diffère. Une belle démonstration toutefois des capacités de la PlayStation en matière d'effets d'ombre et de lumière. That's it.

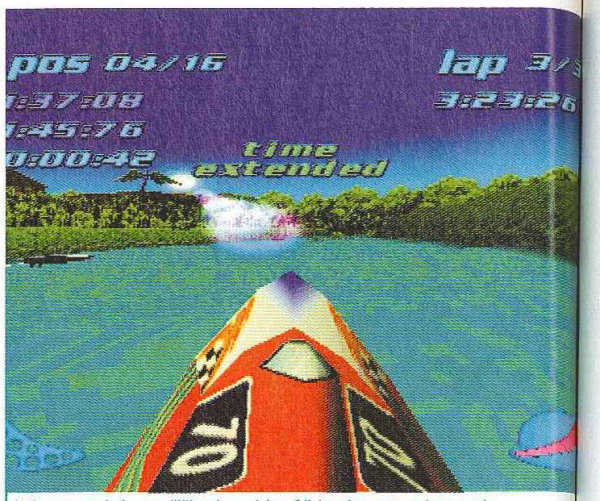
En terme de gameplay, Rapid Racer est une déception

quand même moins agréable. Les commandes au pad analogique sont donc plus souples et offrent de meilleurs sensations de glisse. Après quelques partie, on a comme une impression de déjà vu : votre off-shore se comporte exactement comme les vaisseaux de WipEout. En termes de pilotage, c'est donc de l'arcade pure : un doigt, un bouton. Difficile de faire plus simple. Sur les plans d'eau, pas de secret : on fonce, on ramasse des turbos, on fonce, on ramasse des turbos... et ainsi de suite. Ah, si : des fois, on évite les malus rouge qui vous empêchent d'utiliser les bonus pour... euh... foncer !

La vérité est ailleurs

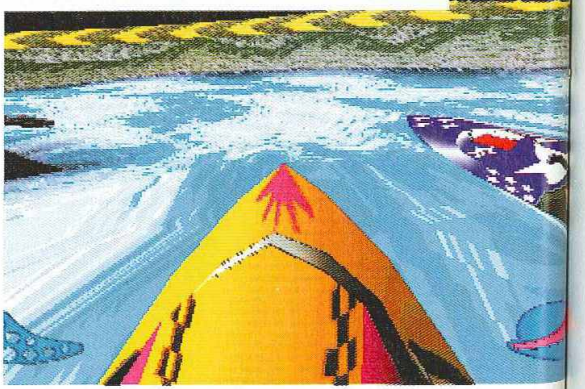
Le gros problème de ce jeu techniquement très abouti est son manque de profondeur. Rapid Racer ne propose que 6 plans d'eau. Une fois les six tracés terminés (c'est l'affaire d'une petite heure), vous accédez à un mode championnat des plus classiques et à des courses de nuit. Les circuits sont les mêmes, sauf qu'il y fait noir et que le temps qui vous est imparti pour passer les check points est plus serré... Trop serré en tout cas pour votre malheureux rafiot. Vous réalisez bien vite qu'il est indispensable de customiser votre satané hors-bord. Pour ce faire, vous êtes obligé de vous retaper 3 des six circuits de base pour y récupérer à chaque fois 5 bouées jaunes en n'omettant pas de finir en pole position ! Condition sine qua non pour pouvoir accéder à un "bonus track" sur lequel vous devrez choisir la partie de votre off-shore à améliorer (aileron, moteur ou hélice), puis à nouveau récupérer 5 bouées jaunes pour enfin avoir le privilège "d'upgrader" votre matos ! Laborieux. Histoire de vous décrisper un peu,

Les courses de nuit sont décourageantes. En étant premier, il arrive trop souvent que vous vous fassiez avoir par le temps !



Le jeu propose trois vues. Utilisez la vue intermédiaire, si vous ne voulez pas rater bêtement les bonus.

Les dénivellations de certains plans d'eau rappelle WipEout.



RAPID RACER

Memory card | Compatible analogique

DESIGN : Le jeu est en haute résolution. Le rendu des vagues et les effets de lumière sont magnifiques. **8**

DURÉE DE VIE : Seul, vous en ferez très rapidement le tour. A deux, le jeu devient intéressant. **5**

JOUABILITÉ : Le pad analogique est indispensable. C'est une question de sensations. **7**

MUSIQUE ET SON : Pour une fois, c'est de la vrai techno, celle du groupe Apollo 440. **7**

ORIGINALITÉ : Les modes de jeu et les bonus sont trop classiques. **5**

TECHNIQUE : 50 images par seconde, pas de ralentissement, peu de clipping et de la haute résolution. **8**

EN RÉSUMÉ

Une réussite technique ! Pourtant, passé le plaisir éphémère de la découverte, Rapid Racer devient vite ennuyeux faute de modes de jeu intéressants. Si vous êtes un solitaire, laissez tomber. Par contre, le mode deux joueurs reste véritablement éclatant.

7

c'est logiquement que vous vous précipitez les mains moites sur le mode championnat : pas de surprise, c'est toujours les mêmes plans d'eau, au moins vous ne serez pas dépaysé. Bien sûr, comme vous n'êtes pas amnésique, vous finissez en tête du championnat pour découvrir... Un nouveau mode de jeu? Non. Les off-shores cachés? Non. Mais alors quoi, nom de nom ?!!! Ben, euh... une vidéo, mais très jolie hein.

Patience est mère de toutes les vertus?

Et là, vous comprenez avec horreur que vous allez devoir vous bouffer les 6 courses de nuit pour espérer voir quelque chose de nouveau. Pour découvrir les nouveaux off-shores, devinez ce qu'il faut faire... Récolter 5 bouées jaunes sur les circuits de nuit, arriver en tête, faire la même chose sur le circuit bonus ! Argh ! Je craque, le jeu est vraiment trop répétitif. Heureusement pour Rapid Racer, son mode deux joueurs exemplaire le sauve du naufrage. Tant pis pour les pseudo modes cachés et le générateur de circuits, on attendra les tips.

Alleluia !

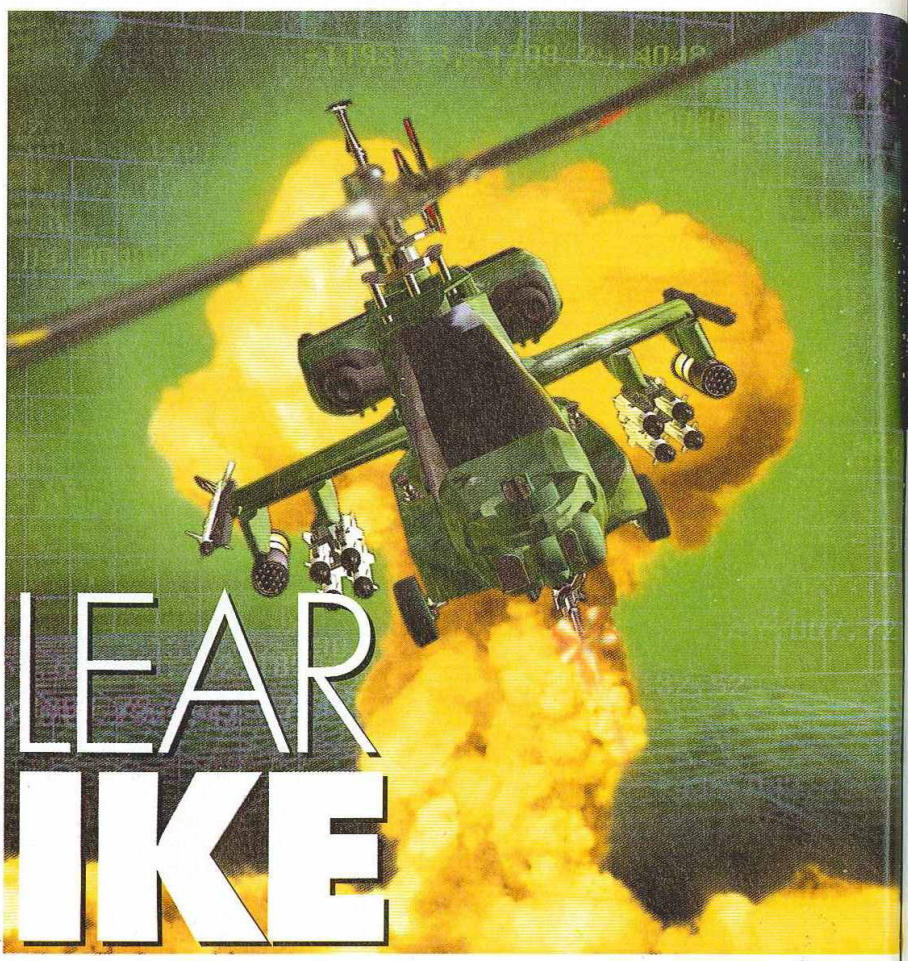
Le mode deux joueurs est vraiment excellent, même s'il ne fait pas oublier le faible nombre de circuit. Le jeu est toujours aussi fluide et rapide, vous pouvez opter pour un split horizontal ou vertical, disputer les courses avec les autres concurrents et vous lancer avec vos potes dans de mini tournois. Un mode de jeu salvateur...

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DISPONIBLE LE 26 SEPTEMBRE 97

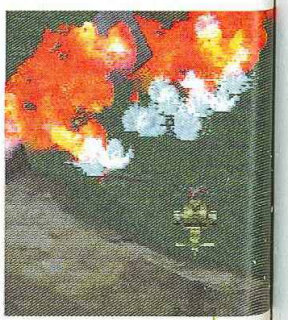
Décidément, les héros ne connaissent pas le repos ! Un an après avoir bouté l'hydre mafieuse russe, vous rempilez. Cette fois, les enjeux sont bien plus importants. L'équilibre mondial est menacé par un fou dangereux, fan d'Einstein et de Pierre et Marie Curie. L'apocalypse selon Electronic Arts...

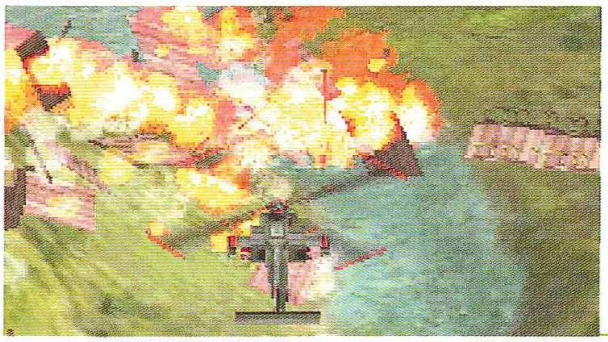
Par Jean Santoni

NUCLEAR STRIKE



Après avoir lutté contre les troupes du Moyen Orient et du Cartel de Medelin, purgé Las Vegas de ses dirigeants véreux et sauvé la Russie du chaos mafieu, vous pensiez pouvoir jouir de votre solde, cigare au bec, sur une plage Haïtienne en compagnie de sculpturales créatures? Et ben non, c'est raté Pas de répit pour les braves. Coupez vous les cheveux, rasez vous, vous reprenez du service dans le Sud Est Asiatique. Un mec fin répondant au sobriquet très inspiré de "LeMonde" a décidé de défier la suprême autorité américaine et menace d'utiliser l'arme nucléaire pour satisfaire ses envies de conquête.





Anticipez en détruisant les ponts pour ralentir ou stopper la progression des véhicules ennemis.

fiche technique

NUCLEAR STRIKE	
Genre	Shoot tactique en 3D
Editeur	Electronic Arts
Distributeur	Electronic Arts
Nombre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	2
Continues	Passwords
Memory Card	5 blocs
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	Vous recommencez la première campagne !

Déposez les prisonniers de guerre pour récupérer des points de blindage.

6 campagnes apocalyptiques qui sentent bon le napalm !

Commandant, au rapport !

Côté scénario, pas de surprise, on nage en plein classicisme. Cependant, la trame est fort bien construite et bénéficie d'un habillage vidéo particulièrement recherché, qui plonge sans difficulté le joueur dans le feu de l'action. En effet, vous disposez du réseau Strike Net, une agence de renseignements officieuse que vous pourrez consulter pour prendre connaissance des briefings, des positions ennemies ou alliées et qui vous informera en cours de mission des événements surprises. Le tout sous forme de cinématiques en image de synthèse ou de clips divinement montés à partir d'images d'archives. Un véritable plaisir pour les yeux et les oreilles, le jeu des acteurs est d'un naturel pour le moins inhabituel (le doublage des voix est excellent); bref, pour une fois, on se situe à des années lumières d'un épisode des 2B3 !

Strike Net est une mine d'informations. Mieux vaut consulter ce oualb officieux avant de se lancer dans la bataille.

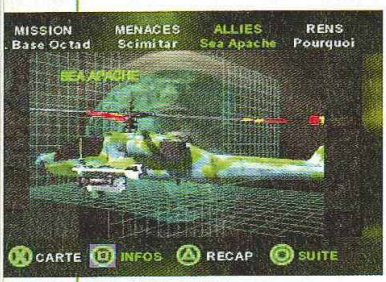
What's up mein General?

Ce nouvelle épisode, par la diversité des appareils mis à votre disposition, se rapproche de Jungle Strike, qui fut un hit sur 16 bits. Ainsi, vous serez amené à prendre les commandes de plusieurs classes : hélicoptères, avions, tanks ou hovercraft. Autre nouveauté : cette ingénieuse idée d'intégrer un système d'acquisition de cible. Précis, il ne s'enclenchera toutefois que lorsque vous serez assez proche d'elle. Enfin, dans les campagnes les plus avancées, Nuclear Strike développe un aspect stratégique intéressant mais qui manque encore un peu de profondeur : par exemple, vous pourrez déployer des sections de chars ou de commandos, décider de l'emplacement des camions de ravitaillement, voler en escadrille ou demander l'appui de troupes. Cool.

On retrouve tous les protagonistes de Soviet Strike.

Le Huey est un vrai pachyderme en contrepartie, il peut transporter une bonne dizaine de personnes.

Cinq modèles d'hélico, deux modèles de tank, deux d'avion sans oublier l'hovercraft, l'armée cette année est vraiment généreuse ! Ce ne sera jamais assez pour résister aux assauts de LeMonde...



Avec un peu de chance et de jugeote, vous pourrez voler du matériel à l'ennemi. Ici, un Harrier.

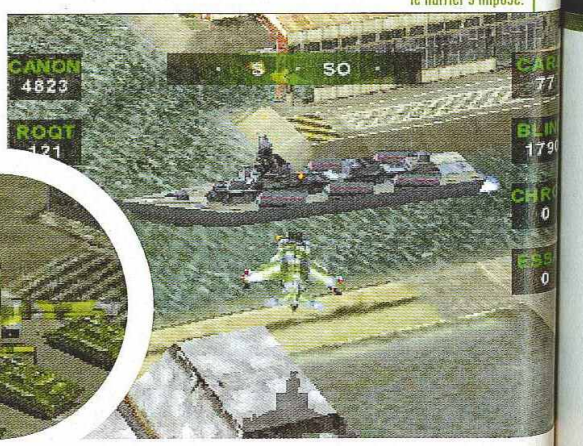
Le jeu propose de nombreuses missions d'escorte.

Apocalypse No !

Avec la correction des principaux défauts de Soviet Strike, Nuclear Strike est une réussite technique incontestable. Dorénavant, le scrolling est fluide, l'animation plus rapide et les quelques ralentissements des échauffourées massives ont disparu. Graphiquement le jeu a encore évolué. La topographie des champs de batailles a gagné en réalisme, les textures sont tout simplement magnifiques. Enfin, les infâmes crachouillis de pixels qui servaient d'explosions ont cédé la place à d'éblouissants effets pyrotechniques. Hé oui, ce soft aurait pu être un hit, hélas, Nuclear Strike souffre du même handicap que son frangin : une difficulté particulièrement mal dosée. Passé la deuxième campagne, les missions deviennent interminables, le joueur est vite submergé. Résultat : le plaisir de jeu passe à la trappe. De plus, l'absence de code intermédiaire oblige en cas d'échec à recommencer en intégralité la campagne en cours. A ce niveau là, ce n'est même plus du challenge. On a du mal à comprendre les motivations des programmeurs, le jeu étant à la base très long, 6 campagnes soit plus de 50 missions, était-il nécessaire de relever à ce point le niveau de difficulté pour assurer au jeu une durée de vie conséquente? A réserver aux joueurs très patients.

Un jeu techniquement au top mais d'une difficulté extrême

Pour l'attaque des croiseurs, le Harrier s'impose.



Offre spéciale d'abonnement

Offre spéciale d'abonnement

NUCLEAR STRIKE — Memory card

DESIGN : Un vrai régal pour les amateurs de matériel militaire. 8

DURÉE DE VIE : Plus long que Soviet Strike. La difficulté risque d'en décourager plus d'un. 6

JOUABILITÉ : Vos engins de mort répondent parfaitement. Des commandes très instinctives. 8

MUSIQUE ET SON : Comme si vous y étiez. Les thèmes musicaux sont cependant trop discrets. 7

ORIGINALITÉ : Quelques bonnes idées qui auraient mérité plus d'attention. 6

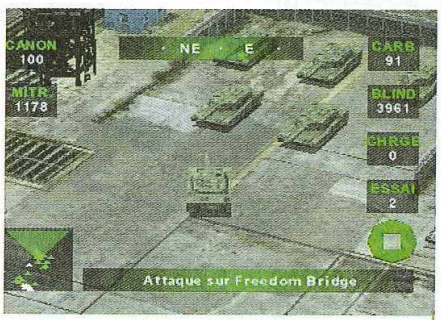
TECHNIQUE : Un bon moteur 3D, une animation fluide et rapide, des effets spéciaux réussis. Le pied. 8

EN RÉSUMÉ

Nuclear est techniquement très abouti, il innove et surclasse sans aucune difficulté son prédécesseur. Mais, le plaisir de jeu n'est pas toujours au rendez-vous, ceci à cause d'une grande difficulté. Hélas, les développeurs ont sabordé leur soft, qui avec un bon dosage de la difficulté aurait pu devenir une vraie bombe ! 7

La carte stratégique

Vers la fin du jeu, il est possible de déployer des troupes à partir de la carte stratégique. Une idée intéressante qui aurait méritée plus d'attention.



Vous pourrez piloter deux classes de tank : Abrams et Bradeley.

Pilotez au choix : hélicoptère, avion, tank ou hovercraft

Avec ses 7000 points de blindage, le A10 est de loin l'appareil le plus puissant du jeu. Un vrai tueur de tanks !

Cet engin du Génie permettra de détruire les tunnels par lesquels s'infiltrent les troupes ennemies.

NASCAR 98

Par Jean Santoni

Difficile de se laisser séduire par une nouvelle simulation automobile après avoir essayé F1 97 de Psygnosis, n'est-ce pas? Pourtant, Nascar 98 ne manque pas d'atouts et démontre qu'il est encore possible de rivaliser avec les meilleurs hits du genre.

Argh ! Et un jeu de caisses, un ! Comment expliquer une telle prolifération sur cette machine. Il y a autant de simulations automobiles sur PlayStation qu'il y a de cafards le soir dans ma cuisine ! Ne serait-ce pas tout simplement le reflet d'un certain manque d'imagination et de créativité de la part des éditeurs? Mais laissons de côté ces quelques considérations hautement philosophiques et plongeons dans la culture américaine et dans Nascar. Vous savez ces courses durant lesquelles des voitures de tourisme aux habitacles renforcées se jettent les unes contre les autres à plus de 200 km/h. Mais peut-être vous étiez-vous déjà initié aux joies de ce sport mécanique pour le moins atypique et méconnu du grand public européen en zieutant les programmes du câble, voire en jouant au catastrophique Mario Andretti Racing du même éditeur? Heureusement, Nascar 98 n'est pas une simple réactualisation de ce titre.

Le rétro est bien placé et très pratique. En plus le jeu reste fluide.

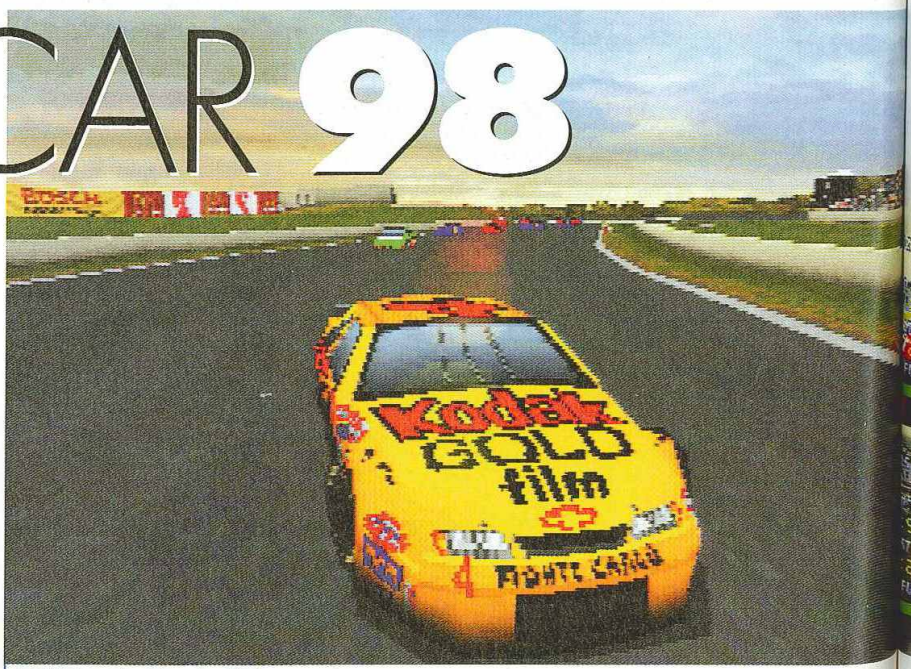
Les arrêts au stand pour une fois sont vivants.

Une simulation généreuse.

Nascar 98 propose une pléthore de circuits, 17 très exactement ; vous aurez également accès aux 25 pilotes du championnat et à leurs véhicules respectifs. Pas mal, non? Les courses peuvent avoir lieu soit sur des ovales soit en pleine ville. Les tracés sont dans ce dernier cas extrêmement sinueux et variés. Vous pourrez également décider du niveau de réa-

Pour une fois vous ne ferez plus vos réglages à l'aveuglette.

Voilà ce qui arrive si vous oubliez de freiner à l'entrée d'un virage !



Les véhicules sont parfaitement modélisés.

En mode deux joueurs, vous pourrez décider de courir seul ou contre huit autres adversaires gérés par la Console. Un mode fluide et rapide.

Editeur : Electronic Arts
Déjà disponible

Fiche technique — NASCAR 98

Genre	Course de Nascar
Editeur	Electronic Arts
Distributeur	Electronic Arts
Nombre de joueurs	1 à 2
Niveaux de difficulté	Paramétrable.
Continues	Ssauvegarde
Memory Card	Oui
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	Vous vous crashez à plus de 250 km/h contre un muret !

NASCAR 98

Memory card | Compatible analogique

DESIGN : Des circuits détaillés, des bolides bien modélisés mais des couleurs un peu ternes. **6**

DURÉE DE VIE : Une bonne difficulté. Vous n'êtes pas près de vous lasser des 17 circuits. **7**

JOUABILITÉ : Le pad analogique est fortement recommandé. Au pad classique vous perdrez énormément de sensations. **8**

MUSIQUE ET SON : Un mélange de country et de hard rock comme on n'en fait plus, c'est-à-dire très kitsch. **6**

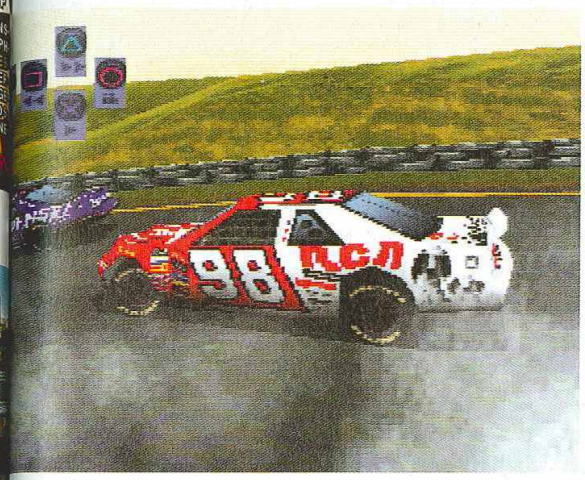
ORIGINALITÉ : Yargl ! Encore un jeu de caisses. Mais bon, là c'est du Nascar alors... **5**

TÉCHNIQUE : 25 voitures sur le circuit et aucun ralentissement. L'impression de vitesse est convaincante. **7**

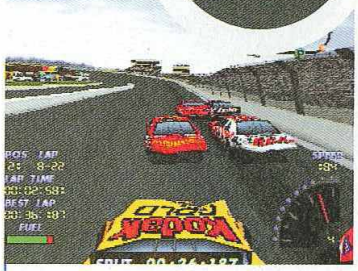
EN RÉSUMÉ

Nascar 98 est bien réalisé, offre de très bonnes sensations et s'avère intéressant à jouer. Mais peut-être arrive t-il un peu tard : Formula One 97 et V-Rally sont déjà dans la place et les joueurs commencent vraiment à saturer. Pourtant ce soft se classe sans aucun problème dans le top 5 des courses autos.

7



Vous pourrez revoir les moments forts de la course en utilisant la fonction magnétoscope.



Plus vous encaissez de dégâts, plus votre bolide se déforme et plus il est difficile de le contrôler.

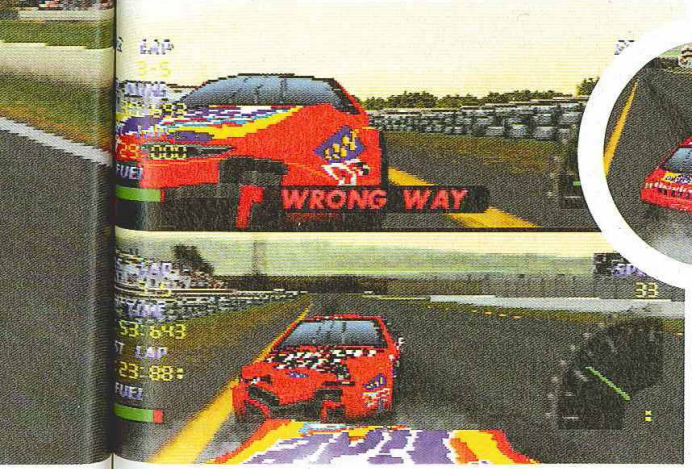
lisme des courses en paramétrant le niveau des pannes, la puissance des moteurs, l'intelligence des concurrents, la sensibilité du volant, l'effet d'aspiration, la force centrifuge, le règlement, etc., etc. Avant chaque course, un graphe très pratique vous permettra même de prendre connaissance en direct de l'influence des réglages sur le comportement de votre bolide. Un réalisme poussé qui pourra cependant rebuter les fanas d'arcade mais qui à terme assure au soft une durée de vie conséquente.

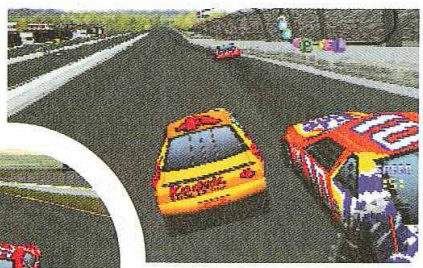
Des courses fun et analogiques !

C'est vrai, quelque soit la nature du circuit, le jeu d'Electronic Arts se révèle être très technique et tient plus de la simulation que du jeu d'arcade. Mais si le pilotage demande beaucoup de finesse, le jeu n'en reste pas moins extrêmement amusant.

Les courses sont très disputées, les concurrents n'hésitent pas à vous rentrer dedans violemment et profitent de vos erreurs de trajectoires. Ils peuvent également subir des pannes ou abandonner une course en cas d'accident (tout comme vous). Enfin, l'impression de vitesse, renforcée par les effets de vibration et d'inclinaison de la caméra, est très convaincante. Impressionnant. Pour un maximum de sensations, nous vous conseillons toutefois de jouer avec le nouveau pad analogique Sony. Au pad classique, la direction de votre véhicule est un peu trop brusque et l'on ne parvient pas à doser correctement le freinage et l'accélération. Techniquement réussi, bourré d'excellents atouts , Nascar 98 risque pourtant de passer inaperçu et de ne pas rencontrer le succès qu'il mérite en ne touchant qu'un public très restreint. Dommage.

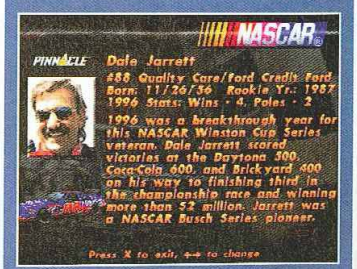
En mode deux joueurs, vous pourrez décider de courir seul ou contre huit autres adversaires gérés par la Console. Un mode fluide et rapide.

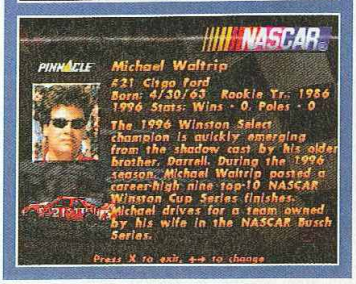




Pilotes inconnus ! (pour nous)

Les favoris de la Winston Cup dont la dernière étape aura lieu au Japon le 23 novembre prochain sont : Jeff Gordon, Dale Earnhardt, Mark Martin et Rusty Wallace. Quatre pilotes que l'on retrouve régulièrement sur le podium. On se sent moins bête tout à coup, non?





MOTO RACER

Enfin ! Après de longs mois d'attente, Moto Racer PlayStation a finalement quitté le bureau des programmeurs pour atterrir dans votre console. Préparez-vous à découvrir le meilleur jeu de course dédié à la moto jamais réalisé...

Par Nicolas Moulin

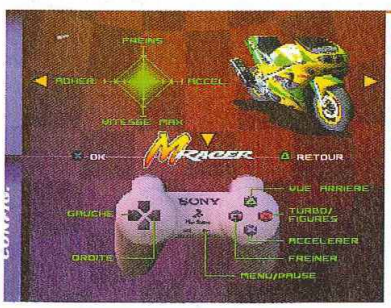
EDITEUR : DELPHINE SOFTWARE
DISPONIBLE EN OCTOBRE 97

Après les dernières vérifications d'usage (casque sur la tête, gants enfilés, trousse à pharmacie à portée de main), vous voici fin prêt à vivre le grand frisson de l'action sur deux roues. Première bonne surprise, une belle séquence d'introduction vous accueille, à la différence de la version PC plutôt démunie en la matière. S'affichent ensuite quelques menus d'une grande simplicité d'utilisation, permettant de choisir le nombre de joueurs (2 en écran splitté verticalement), le niveau de difficulté, la position de l'écran, bref, toutes les options habituelles quoi. Rentrons tout de suite dans le vif du sujet et sélectionnons le mode championnat. Mais si vous le souhaitez, vous pourrez bien évidemment participer à une simple course, ou bien encore vous entraîner en solo sur le tracé de votre choix. Au début du jeu,

Dix circuits au total, cinq de cross et cinq de vitesse, sans compter le mode reverse.

Le mode deux joueurs est limite jouable car il devient alors difficile d'appréhender le tracé de la piste.

Une excellente sensation de vitesse et de réalisme.



Chaque moto possède huit types de réglages différents, mais mieux vaut choisir une moto performante en accélération.

Des séquences cinématiques inédites et de bonne qualité.

fiche technique MOTO RACER

Genre	Course de motos
Editeur	Delphine Software
Distributeur	Electronic Arts
Nombre de joueurs	1 ou 2 en splité
Niveaux de difficulté	3
Continues	Oui
Memory Card	Oui
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	On ne lache plus la manette

MOTO RACER

Memory card | Compatible analogique

DESIGN : La modélisation des motos est excellente, malgré un léger effet de pixellisation. **7**

DURÉE DE VIE : Les circuits ne sont pas si nombreux que ça, sans compter le mode reverse. **6**

JOUABILITÉ : La prise en main de la moto de course est un peu fastidieuse. Le reste est impeccable. **7**

MUSIQUE ET SON : Le bruit du moteur résonne à vos oreilles comme une douce mélodie. **7**

ORIGINALITÉ : La première vraie course de motos digne de ce nom sur PlayStation. **8**

TÉCHNIQUE : Une animation rapide et fluide, sans aucun ralentissement. **8**

EN RÉSUMÉ

Moto Racer est un excellent jeu de course. les circuits sont variés et la possibilité d'alterner entre les motos de cross et de route permet d'éviter de se lasser trop rapidement. Ajoutez à cela une excellente jouabilité, le mode reverse, Pocket Bike et 2 joueurs, et vous obtiendrez un soft de qualité capable de séduire le plus blasé des motards virtuels.

9

Le mode deux joueurs est limite jouable car il devient alors difficile d'appréhender le tracé de la piste.

seuls six circuits sont disponibles (3 de cross et 3 de vitesse), les autres n'apparaissant que si vous terminez le championnat en bonne place. Ainsi, vous bénéficierez au total de dix circuits différents, sans compter le mode reverse qui en double alors le nombre. Chacun d'eux possède des animations propres telles que des avions, des hélicos, ou encore des... mouettes, histoire d'agrémenter les décors quelquefois un peu sobres.

Permis A obligatoire !

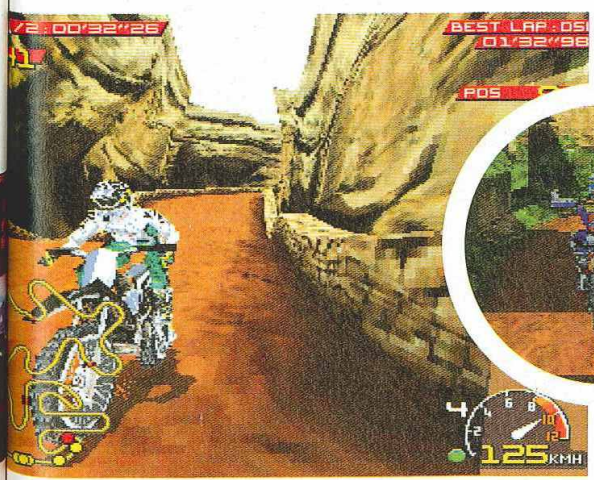
Comme il en faut pour tous les goûts, deux types de motos radicalement différentes vous sont proposées. A vous la KTM 360 SX et la Kaw... non, pardon, un clone de la Kawazaki ZX9-R (Delphine n'a pas pu se mettre d'accord avec Kawasaki, soudainement devenu trop gourmand financièrement),

La vue interne est criante de vérité. Seules manquent les aiguilles sur les compteurs.

toutes deux des valeurs sûres dans leur domaine. Ces dernières sont très bien modélisées, et vous n'aurez pas besoin de faire un effort d'imagination surhumain pour les reconnaître, même en Pocket Bike (les motos naines). Mais ce qui impressionne le plus, reste la rapidité et la fluidité de l'animation. La route défile à toute vitesse, et pour peu que vous ayez sélectionné la vue subjective, vous aurez vraiment l'impression d'y être. Tout le décor bascule lorsque vous prenez un virage, les roues arrières sont criantes de vérité (même s'il est rare de les faire à 280 Km/h dans la réalité), la moto vibre sous les bosses de la route, les suspensions travaillent dans tous les sens. Du bon boulot ! Mais ce souci du détail ne doit pas faire oublier qu'il s'agit d'un jeu d'arcade, et de ce fait rentrer dans un mur à pleine vitesse ne fera que vous ralentir. Pour le reste, la jouabilité et la maniabilité sont au rendez-vous, ce qui au final permet à Moto Racer de figurer sans complexe parmi les meilleurs jeux du genre. Seul le mode 2 joueurs doit essuyer quelques critiques, car séparer l'écran verticalement ne permet pas d'appréhender suffisamment le tracé de la piste. A part cela, Delphine a réussi un coup de maître, incontestablement.

Vous aurez vraiment l'impression d'y être

Les roues arrières permettent de donner un coup de boost à votre moteur. A utiliser avec parcimonie tout de même.



Sur une île déserte vivent les Gobos. Gouvernés par un roi super cool, ces étranges animaux ne s'attendent pas à accueillir un jour Croc le croco. Et pourtant, c'est bel et bien ce qui arrive... Croc ou l'aventure en 3D d'une nouvelle mascotte sur PlayStation. Un exploit signé Fox Interactive.

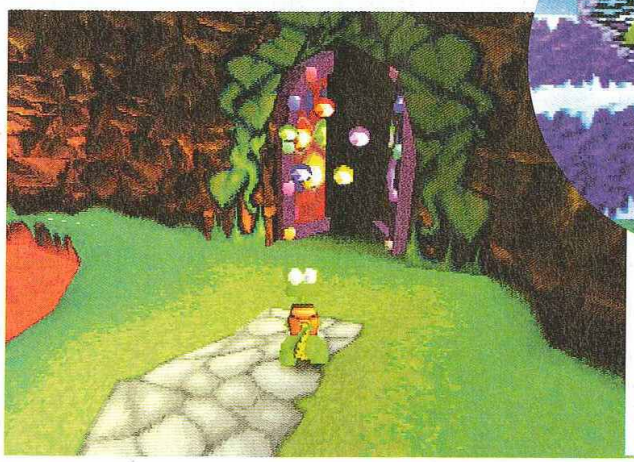
CROC

Par Benjamin Janssens

EDITEUR : FOX INTERACTIVE
DISPONIBLE EN OCTOBRE 1997

Pour ne pas déroger à la règle, dans ce jeu de plate-forme aux apparences trompeuses, il est naturellement question d'enlèvement. Le roi des Gobbos et sa cour, alors en train de paître tranquillement sur leur île isolée, se font effectivement kidnapper par Dante le maléfique, géant auquel il ne manque qu'une grande barbe pour ressembler à ma grand-mère. Bref, ça va mal au pays où il fait toujours soleil. Fort heureusement, Croc veille au grain. Habitué aux situations les plus extrêmes, l'animal à poil (bon, c'est un crocodile, mais il est tout nu !) a tout juste le temps de se sauver... Et le voilà qui fomente, dans son coin, en douce, comme ça, le plan le plus machiavélique qui soit, afin de sortir ses amis de la mauvaise passe

Le croco se meut de façon remarquable. Il marche, court, saute en tournoyant, s'agrippe partout... La version reptilienne de Lara Croft.



Trouvez cinq émeraudes de couleur pour accéder à la pièce secrète. Un challenge de plus pour joueurs avertis.

fiche technique — CROC

Genre	Plate-forme
Editeur	Fox Interactive
Distributeur	Electronic Arts
Nombre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	3
Continues	Infinis
Memory Card	Oui (1 bloc) et mots de passe
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	Le croco se débat dans l'enfer du second niveau

Les pièges sont nombreux, telles cette roue ou cette tornade des sables. On ne sait jamais où elles peuvent vous mener.

CROC

Memory card

DESIGN : Les textures, hyper-variées, offrent un voyage dans de VRAIS mondes merveilleux. 8

DURÉE DE VIE : Ne pas se fier à la simplicité des premiers niveaux ! Dès le second, ça se corse très vite. 7

JOUABILITÉ : Se déplacer dans cet univers en 3D demande un zest de doigté. Pas toujours évident. 6

MUSIQUE ET SON : Les développeurs ont décliné le thème principal selon les niveaux. Bien trouvé ! 7

ORIGINALITÉ : Le moteur 3D et le héros attachant donnent toute son originalité au jeu. 6

TECHNIQUE : Un jeu de plate-forme en 3D temps réel. Excellent. 8

EN RÉSUMÉ

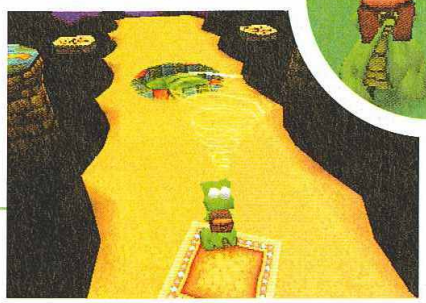
Inattendu, Croc est l'un des jeux de plate-forme, avec Crash 2 et Pandemonium 2, sur lesquels il faudra compter pour les fêtes. Je le placerai sur la deuxième marche du podium (après Crash 2) pour son originalité et son exceptionnel moteur 3D. Pourtant, les niveaux sont un peu vides...

7

Un croco qui n'a pas froid aux yeux

Des niveaux bonus comme ce bonneteau sont à trouver au gré des niveaux. Pour sauver encore plus de Gobbos...

Les pièges sont nombreux, telles cette roue ou cette tornade des sables. On ne sait jamais où elles peuvent vous mener.



Du canard géant à la sauterelle en passant par le monstre des glaces (Yéti avarié), Croc affronte des boss de la pire espèce.

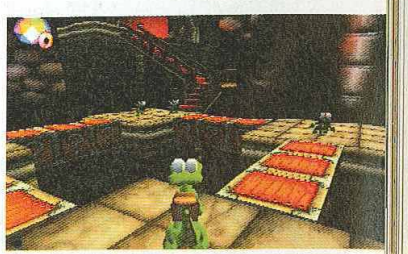
dans laquelle ils se sont mis. Et le reptile de partir sur le chemin de la victoire. Une route des plus longues puisque une quarantaine de niveaux plus ardus les uns que les autres sont au menu. Ça va être la fête !

J'irai revoir ma Normandie

L'histoire commence tout en bas de l'échelle, un peu comme dans une comédie de mœurs, voire comme à Wall Street, le film avec Charlie Sheen dans la peau d'un courtier aux dents longues. Le moral des troupes n'est pas vraiment au beau fixe. Vêtu de son fidèle sac à dos, Croc va gravir les échelons de la société Gobbos. Il commence par se promener dans les verts pâturages. L'occasion pour lui de se faire les quenottes en cherchant les cinq émeraudes de couleur permettant d'accéder aux niveaux secrets. Pour un début, ce n'est pas encore trop dur. C'est après que ça se complique, dès lors que Croc atteint le second niveau, celui de la glace. Ceux qui rêvaient de voir un jour un croco glisser sur la banquise seront servis. Malgré ses griffes, il glisse comme une moto sur une plaque d'huile. Pas le temps de s'attarder sur les graphismes, de toute beauté. Un seul but : survivre. Après avoir défait un ou deux boss sans trop de bobos, il arrive dans le désert, avec ses mirages et ses tornades. Divin et envoûtant. Les quatrième et cinquième niveaux le pousseront, s'il en a le courage, à aller rendre visite à Dante, chez lui, dans son château. Logique, mais diablement fun.

De la 3D rien que pour nos yeux

Pour son premier jeu de plate-forme, Fox Interactive plonge le joueur dans un univers en 3D d'une incroyable richesse graphique. Les textures sont aussi variées que les niveaux. Au détriment du nombre d'ennemis, trop souvent limité quel que soit le niveau, c'est là la grande faiblesse du jeu qui de fait, se destine à un public plus jeune. Mais qu'importe. L'important est de pouvoir se balader (partout, grâce au moteur 3D exceptionnel) dans un monde fantastique bourré de pièges et d'énigmes à résoudre. Car trouver les émeraudes n'est pas toujours facile. Tout comme battre certains boss, d'ailleurs. C'est pour ces multiples raisons et bien d'autres que Croc s'impose comme un excellent titre pour ceux qui ne sont pas des experts du jeu de plate-forme. Les autres, les maniacs de Crash, risquent d'en faire vite le tour.



Enfants, certains ont rêvé de devenir un jour pilote d'avion, cosmonaute ou testeur de jeux vidéo. Voilà enfin un jeu pour ceux d'entre vous qui voulaient être pompier. Armé de votre hache et de votre lance à incendie, sauvez la veuve et l'orphelin !

ROSCO MC QUEEN

Par Johnny Piano

EDITEUR : SONY C.E.
DISPONIBLE EN OCTOBRE 1997

On l'aime bien Rosco, il est pompier et c'est un gentil gars. Il ne tue personne et ne casse presque rien. Au contraire, il est censé protéger les biens et leurs propriétaires menacés par le feu. Et il a de quoi faire.
De facétieux robots parsèment effectivement de bombes incendiaires les niveaux du jeu afin de mettre le feu à des caisses de fromage corse. Il faut agir vite car ces fromages ont tendance à exploser quand ils sont exposés à trop forte chaleur. Ce qui signifie alors en clair l'échec de votre mission et en obscur rtefhuz iskj rblemlo.

Garder les fromages au frais

Arpentant des niveaux de taille moyenne, Rosco va devoir tour à tour arroser les caisses avec sa lance à incendie pour maintenir la température sous le seuil limite d'explosion de fromage corse (soit FLNC = 2a 2b selon le théorème de Passani) et éclater à la hache un maximum des dits facétieux robots avant qu'ils n'aient mis le feu tout partout.
En général, la tactique gagnante est de se débarrasser d'abord des robots avant de s'occuper du feu. Les contrôles sont simplissimes : en plus des déplacements il y a un bouton pour sauter, un autre pour sélectionner la hache ou la lance à incendie et c'est tout. Il faut aussi garder un oeil sur la jauge d'eau et

Le feu explose dans les caisses : ça sent la confrepèterie brûlée.

Fiche technique — ROSCO MC QUEEN

Genre	Arrosage de caisses en feu
Editeur	Sony C.E.
Distributeur	Sony C.E.
Nombre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	Non
Continues	Oui
Memory Card	Oui
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	Fin du premier niveau

ROSCO MC QUEEN

Memory card

DESIGN : Décors ternes, rehaussés par de beaux incendies. **5**

DURÉE DE VIE : Les niveaux sont assez longs. **7**

JOUABILITÉ : Gameplay impeccable, contrôles simples **8**

MUSIQUE ET SON : Musiques et voix mièvres. **4**

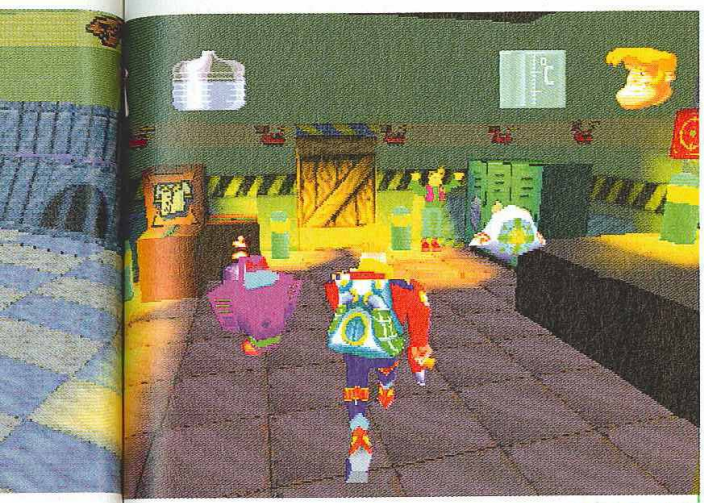
ORIGINALITÉ : C'est une première **9**

PRÉSENTATION : Du déjà vu mais bien réalisé **5**

EN RÉSUMÉ

Un jeu original où il ne s'agit pas de tout casser mais au contraire de sauver des vies humaines et de préserver le matériel environnant. Un soupçon répétitif mais sympa, Rosco devrait plaire aux plus jeunes.

6

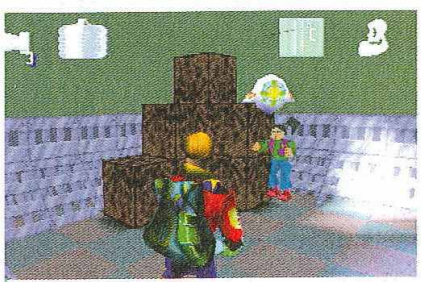


A droite, un contribuable content de vous voir. A gauche, un robot incendiaire à éradiquer au plus vite.

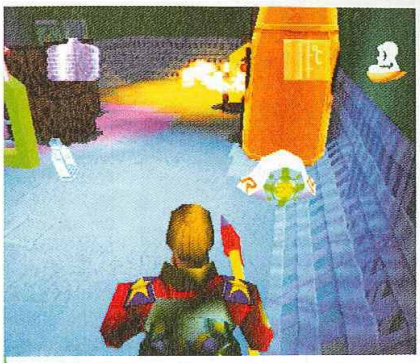
sur ses points de vie. Un robot ami donne des conseils de vive voix, détecte les feux et les robots incendiaires. On peut aussi avoir accès à une carte. Malgré quelques variations dans les bonus, on n'évite malheureusement pas une certaine répétition dans la succession des actions : pan sur robot, éteindre feu. D'autant plus que les robots sont stupides en combat : leur nombre fait leur force.

Lait de hache

Pensez à arroser le feu à la base pour plus d'efficacité. C'est en éventrant les armoires à la hache qu'on récupère les bonus d'eau et les points de vie sous forme de bouteilles de lait et de tablettes de chewing-gum. Au début du jeu, celles-ci sont généreusement distribuées pour assurer un démarrage en douceur. Rosco présente un challenge certain sans baigner dans le gore ultra stressant. La musique renforce l'ambiance bon enfant. C'est original et sympa de jouer au pompier ! De part son parti-pris non violent et sa parfaite jouabilité, Rosco s'adresse donc plutôt aux plus jeunes des pyromanes.



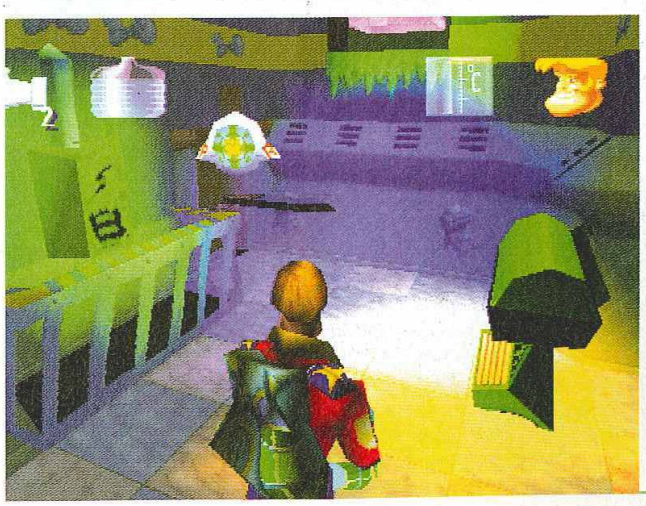
Une personne sauvée et le feu contrôlé : la satisfaction du travail bien fait



Pensez à éteindre les chaudières.

Le jeu est livré sans panoplie ni gros camion rouge

Tout pompier se doit de maîtriser le trampoline.



La planche à repasser sert (aussi) de trampoline.

Le Monde Perdu, le jeu, s'inspire évidemment du film, en y ajoutant à priori une dimension interactive et ludique. Dans la famille «j'te mets les nerfs en pelote», on a pioché le père...

Découvrir Le Monde Perdu sous la forme d'une galette argentée à insérer dans sa PlayStation n'a rien d'étonnant. S'apercevoir que le jeu est beau et impressionnant ne l'est guère non plus. La console étant capable de belles choses, lorsqu'on peut se servir de dinosaures comme support, à priori on peut s'attendre à du grand spectacle. Et c'est le cas. L'originalité de ce titre tient au fait qu'il vous invite à diriger tour à tour des humains (un homme puis une femme) et des dinosaures (par importance de taille : Compy, Raptor et le très impressionnant T-Rex). C'est cool, ça change et c'est plutôt bon esprit. Lorsqu'on dirige un dinosaure, on peut sauter, courir et attaquer ses adversaires avec ses grosses dents aiguisées. C'est assez basique mais bon, pourvu que le jeu soit fun... Le problème, c'est qu'il ne l'est pas. Les ennemis arrivent de partout, ils vous attaquent par devant, par derrière, on n'a pas toujours le temps de se retourner (un

Dans ce complexe, les humains vous bombardent de gaz paralysant. L'espérance de vie est limitée.

Passage au-dessus d'une barrière de pointes. Vous tombez : vous êtes mort !

Par Dave Martinyuk

LE MONDE PERDU

EDITEUR : DREAMWORKS INTERACTIVE
DISPONIBLE EN OCTOBRE 97

Sous la forme d'un T-Rex, nourrissez-vous des petits dinosaures pour augmenter votre «instinct».

Vous pouvez emprunter certains passages qui vous mènent vers le fond du décor.

S'enfuir devant des ennemis trop fort n'a rien de honteux. Encore faut-il courir vite...

fiche technique — LE MONDE PERDU

Genre	Action
Editeur	Dreamworks Interactive
Distributeur	Electronic Arts
Nombre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	3
Continues	Infinis
Memory Card	Non
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	On s'est beaucoup énervé et on se dit qu'il serait sage d'arrêter...

LE MONDE PERDU

DESIGN : Les dinosaures sont particulièrement bien représentés. **7**

DURÉE DE VIE : On passe du temps sur le jeu à condition de ne pas casser le CD en deux. Sinon... **6**

JOUABILITÉ : Le défaut rédhibitoire du jeu. On se bat avec le paddle plus qu'avec les ennemis. **1**

MUSIQUE ET SON : Musiques «orchestre symphonique» très réussies. Sons efficaces, sans plus. **8**

ORIGINALITÉ : Incarner tour à tour des dinos et des humains est assez bien trouvé. Sorti de là... **6**

TECHNIQUE : Graphiquement, c'est impressionnant. Du cinéma grand spectacle sur PlayStation. **3**

EN RÉSUMÉ

Le Monde Perdu est assez impressionnant, mais le jeu pèche par une jouabilité approximative et une difficulté franchement mal dosée, qui a contraint l'éditeur à donner les mots de passe avec le jeu. Dommage.

5

Passage au-dessus d'une barrière de pointes. Vous tombez : vous êtes mort !

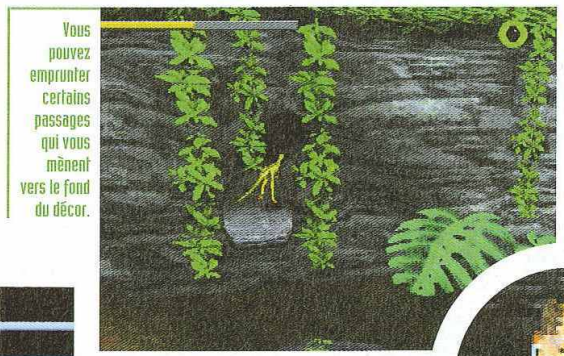
tyrannosaure c'est gros) et le bouton de saut ne répondant aux sollicitations du joueur que lorsqu'il a le temps, on s'énerve également souvent pour atteindre de simples plates-formes. Lorsqu'on se retrouve dans la peau d'un humain, c'est la même galère. Différences : vous pouvez tirer au flingue (de grosses bastons incendiaires ou un tir de base) et vous agripper sur des murs ou des plates-formes surélevées, à l'aide d'un grappin. Vous aurez ainsi droit à une course-poursuite épique où un T-Rex vous colle aux miches tandis que vous tentez tant bien que mal de franchir tout un tas d'obstacles. Cela pourrait s'avérer excitant mais l'inertie des commandes fusille le moral du plus zen des joueurs. Les collisions sont approximatives, les déplacements des persos semblent lourds... C'est l'enfer. Et pourtant, l'ambiance du jeu et sa beauté graphique aidant, on a toujours envie de continuer. Bouh !

Surprise ! vous découvrez une grosse bêbête après être sorti du tunnel en roulade. Un bisou?

Pourquoi tant de haine?

Le joueur lambda qui s'essaie au Monde Perdu - être humain normal s'intéressant un minimum à ce qu'il fait - ne peut pas y jouer sans s'énerver. C'est impossible. Donc mon coup de gueule pourrait être de dire que je hais les licences. A chaque fois, les éditeurs se précipitent sur l'aubaine d'une adaptation de blockbusters (= films ricains à gros budgets) comme des vautours sur une carcasse abandonnée et nous proposent, presque nonante-neuf fois sur cent, un produit moyen ou carrément minable. Le Monde Perdu en est un nouvel mais triste exemple. Petit détail amusant : conscient de la difficulté ahurissante du jeu, le distributeur a décidé de fournir les codes des niveaux dans la notice, histoire de ne pas dégoûter complètement d'éventuels acheteurs. C'est tout dire ! Alors certes le jeu est beau, certes il est impressionnant et fait partie de la catégorie grand spectacle, mais il ne procure pas de grand plaisir. Reste à savoir à quoi vous accordez le plus d'importance.

Un jeu, ce n'est pas seulement un titre...

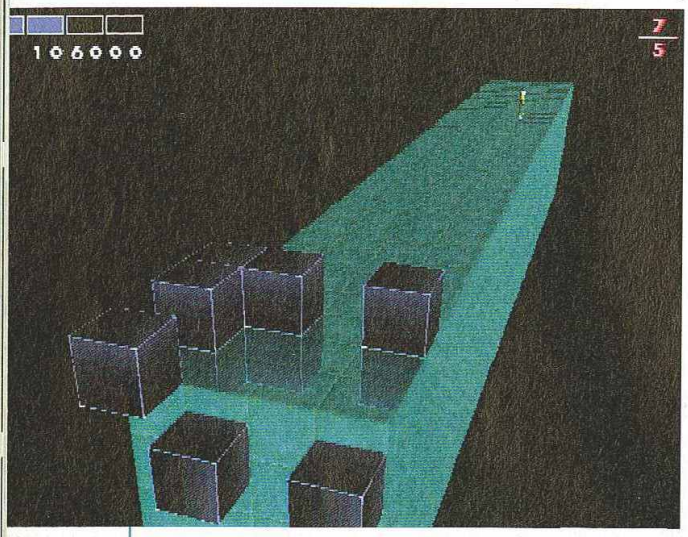


Vous pouvez emprunter certains passages qui vous mènent vers le fond du décor.

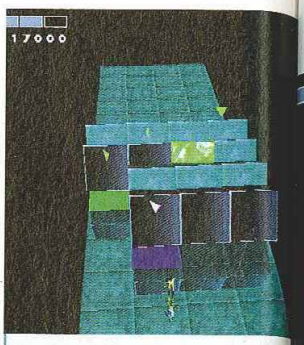
Le Monde Perdu : un jeu sans compassion où vous pouvez même gober des humains !

Perdu au milieu de toute une production de produits flashy et tape-à-l'oeil, Kurushi fait figure de production atypique. Ici, pas de gros effets de la mort, de persos qui se foutent des peignées à coups de combos ou d'aventure au scénario grandiose. Mais alors, qu'est-ce qu'il y a?

Kurushi est un jeu curieux à plus d'un titre. D'abord, il est affublé d'un nom japonais dans notre beau pays alors que paradoxalement, au Japon justement, il s'appelait I.Q. (pour Intelligent Qube). Alors bon, je ne dis pas que le nom original était beaucoup plus clair - quoique, quand même - mais là, il est certain que l'acheteur lambda qui se balade dans un magasin n'aura aucune idée de ce qu'un jeu nommé Kurushi peut bien représenter (une simulation de pêche peut-être? ou bien serait-ce un immonde truc scato?). Bref, tout ça pour dire que Kurushi, au départ, n'est pas vraiment aidé. A nous de vous le faire découvrir sous de meilleurs aspects.

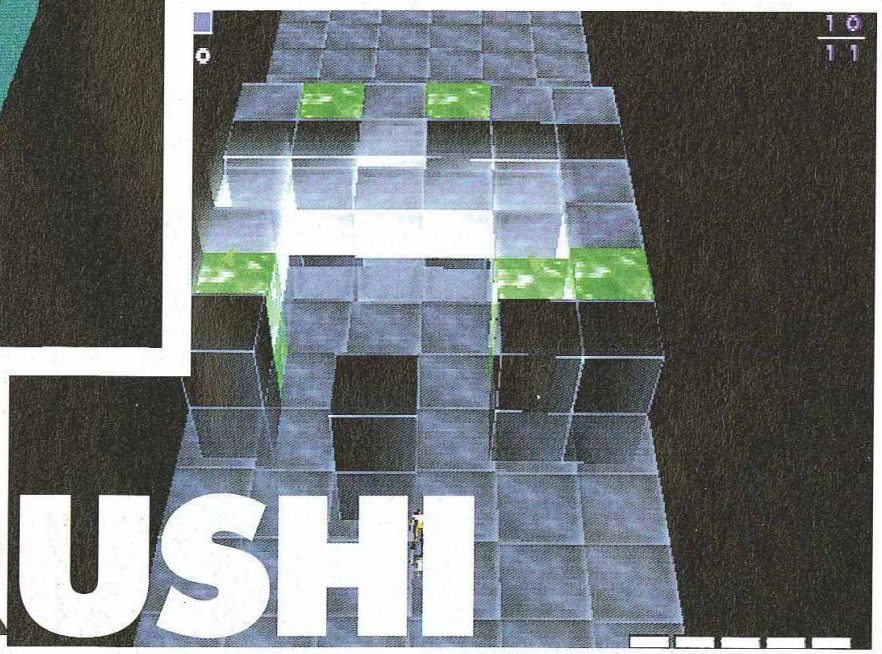


Lorsque le damier est nettoyé, faites tomber les cubes noirs dans le vide avec le bouton carré.



En mode facile, des flèches indiquent la position des endroits activables. Ce n'est pourtant pas un luxe...

Bon, euh, si ça peut vous rassurer, tous les tableaux ne sont pas aussi compliqués. Ne fuyez pas !



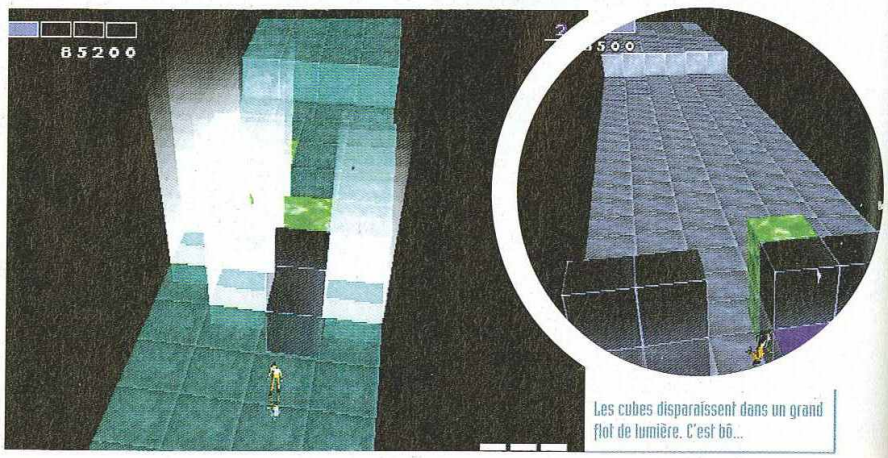
KURUSHI

Par Dave Martinyuk

EDITEUR : SONY C.E.
DISPONIBLE EN OCTOBRE 1997

fiche technique

KURUSHI	
Genre	Réflexion
Editeur	Sony C.E.
Distributeur	Sony C.E.
Nombre de joueurs	1 (2 l'un après l'autre)
Niveaux de difficulté	5
Continues	Infinis
Memory Card	Oui
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	Tu veux que je vienne pourquoi? Manger? Ah ah...



Les cubes disparaissent dans un grand flot de lumière. C'est bô...

Il faut essayer de résoudre un puzzle jusqu'au bout, même au bord du vide.

KURUSHI

Memory card

DESIGN : Bon, c'est simple, clair, plein de cubes. Faut aimer les figures à six côtés, quoi. 4

DURÉE DE VIE : Quand on accroche, on revient sur Kurushi sans cesse. Une vraie drogue. 8

JOUABILITÉ : Commandes simples, précises... Aucun problème d'adaptation. 7

MUSIQUE ET SON : La grosse surprise du jeu. Les zigues font penser à des musiques de films. 9

ORIGINALITÉ : Kurushi développe un principe totalement inédit. En soi, c'est un nouveau genre. 9

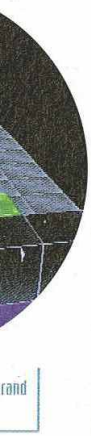
TECHNIQUE : Kurushi n'arrache pas les tripes de la PlayStation, mais cela n'a pas d'importance. 3

EN RÉSUMÉ

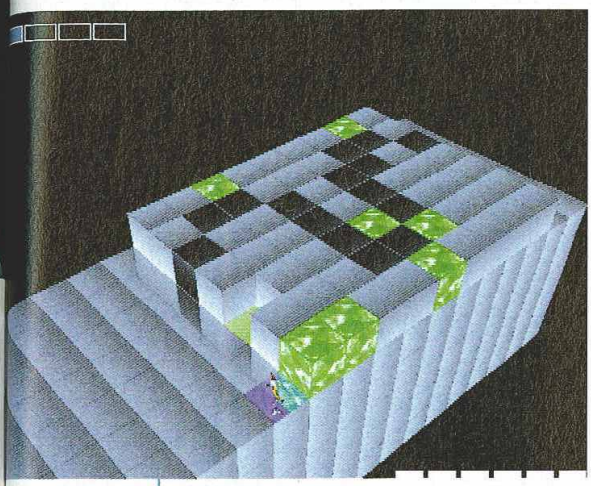
Comme tout jeu prenant et simple, Kurushi ne peut qu'avoir des fans dévoués ou bien d'impitoyables détracteurs. Les premiers ne voient que l'intérêt du jeu, les seconds s'arrêtent à la réalisation, indigne de la PlayStation. Un jeu à essayer, de toute façon.

7

es indiquent
ctivables.
uxe...



rand

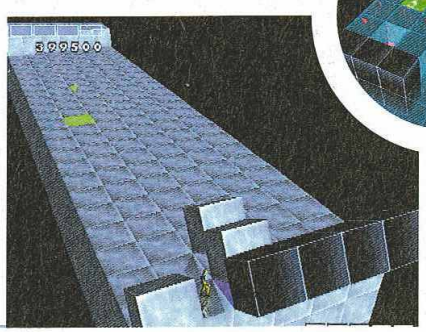


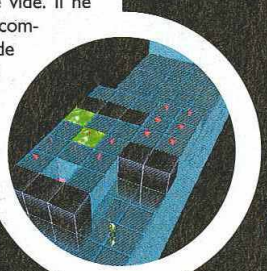
Bon, euh, si ça peut vous rassurer, tous les tableaux ne sont pas aussi compliqués. Ne fuyez pas !

Simple et complexe à la fois

Un mode tutorial très bien foutu vous explique les règles de base du jeu avant que vous n'ayez l'audace de vous y plonger. Une bonne idée que je vais, d'ailleurs, reprendre immédiatement ici. Dans Kurushi, vous déplacez un petit bonhomme, ayant pour doux nom Elliot, qui évolue sur une espèce de long damier. Le damier en question n'est pas vide puisque des rangées de cubes s'y trouvent. Ces derniers avancent inlassablement dans votre direction dans le but - fort curieux ma foi - de venir s'échouer dans le vide, à l'extrême bord dudit damier. Bon, jusque là c'est à peu près clair, je pense. On va s'attaquer à des explications un peu plus compliquées, juste pour rire.

Les cubes peuvent être de trois natures différentes : il y a les cubes normaux, les cubes interdits (noirs) et les cubes bonus (verts). Votre but est de faire disparaître tous les cubes normaux et bonus tout en laissant les interdits tomber dans le vide. Il ne faut surtout pas les zapper ceux-ci. Et comment zappe-t-on les deux autres sortes de cubes? Bonne question, c'est bien, vous suivez. Eh bien en fait, Elliot dispose d'un pouvoir particulier qui lui permet de marquer une dalle sur le sol (avec le bouton X). Lorsqu'un cube se pose sur cette marque, il peut l'activer (toujours avec X) pour faire disparaître le cube. Lorsque c'est un cube normal, il ne se passe rien de particulier : il disparaît et c'est tout. Lorsque c'est un cube bonus, en revanche, une marque verte reste sur le sol, et vous pouvez activer une zone de neuf cases (l'endroit de la marque plus les huit cases autour) avec le bouton triangle.





Il faut essayer de résoudre un puzzle jusqu'au bout, même au bord du vide.

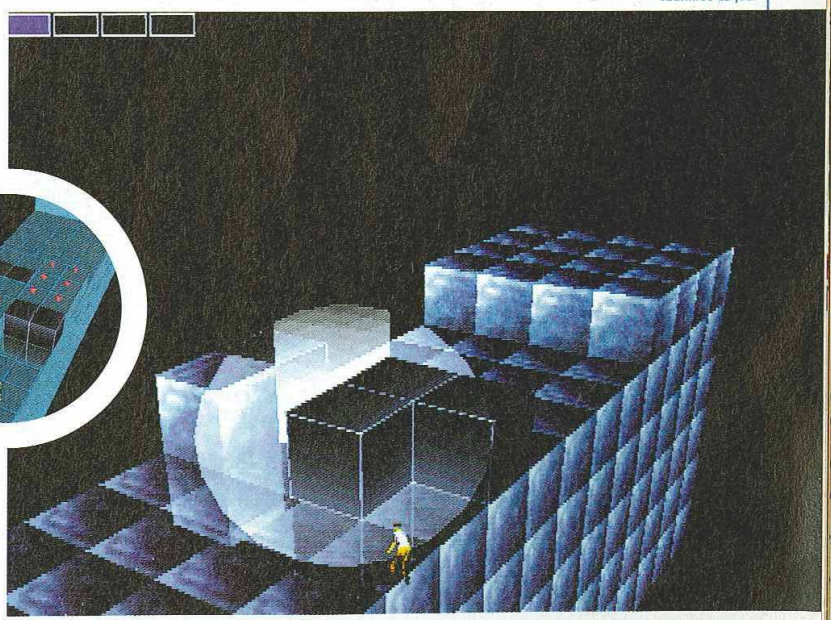
Les règles avancées

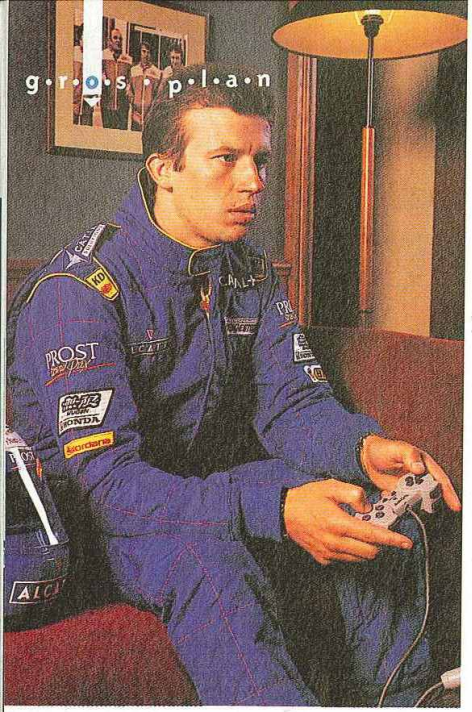
L'astuce consiste à activer les zones au bon moment tout en jouant avec le bouton X et en faisant bien attention de ne pas faire tomber les cubes interdits. En effet, pour tout cube de cette nature détruit, une rangée du damier disparaît dans le vide, vous laissant moins de place sur celui-ci (vous avez donc moins de temps que pour résoudre un puzzle). En revanche, lorsque vous réussissez parfaitement votre coup, vous effectuez un «perfect», et une rangée supplémentaire s'ajoute à celles existantes. Simple non?

Kurushi est un jeu beaucoup plus subtil qu'il n'y paraît au premier abord. Au début, on a souvent tendance à détruire les cubes à la chaîne, sans anticiper ni voir très loin. Lorsqu'on arrive devant des puzzles un tantinet compliqués, on se calme vite et on se rend compte qu'il y a des manières très précises de réussir à terminer un tableau. Il faut détruire un premier cube bonus, laisser les autres avancer de trois cases, activer la zone de neuf cases, puis enchaîner avec un autre bonus que l'on vient juste d'attraper... C'est prise de tête grave, mais c'est fantastique. Un jeu à essayer d'urgence - il se trouvait dans le CD de démo du PlayStation Magazine du mois dernier - sous peine de ramollissement du bulbe rachidien.

Les rangées de cubes avancent inexorablement...

"Ceci est un cube interdit". Une voix en français vous explique toutes les subtilités du jeu:

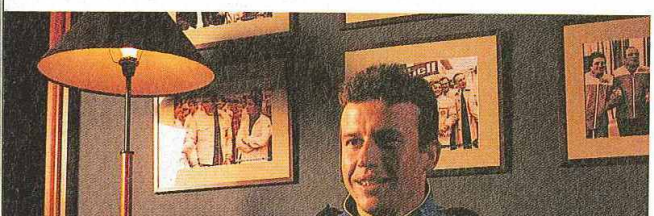


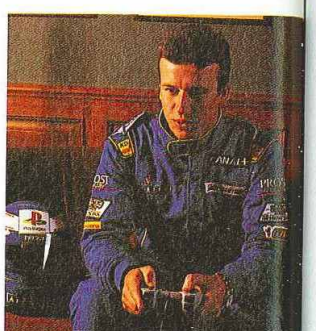


Le 28 septembre dernier, Olivier Panis faisait son grand retour à la compétition au Grand Prix du Luxembourg, après près de quatre mois d'absence. C'est entre deux séances d'essais privées (le 22 septembre), sur le circuit de Magny-Cours, que nous sommes allés le rencontrer pour parler de Formule 1, mais aussi de Formula One'97 sur PlayStation !

Oliv ie

Pilote de F





✇ *PlayStation lorsque tu mois après*

✇ Olivier vécu, le pr l'esprit, est mulés dura remonté da et j'en suis ✇ *PM : P Cours pour la pole de S*

✇ OP : Ho chrono" po retrouver m temps que j pris que ça ✇ *PM : Co convalescen*

✇ OP : Je n tement, par de 8h jusqu disposition t me promene ✇ *PM : Que tion?*

✇ OP : Hon Formule 1 à l'époque PlayStation, et Formula tionnels par la réalité. E jours rigolo ✇ *PM : D "PlayStation as-tu ressent*

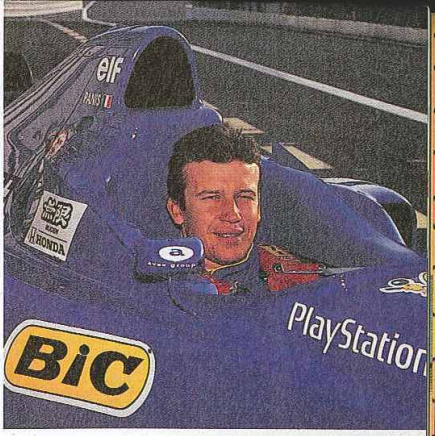
✇ OP : De bonne image bile. Lorsqu' avec les jeux jeune écurie ✇ *PM : Tu j*

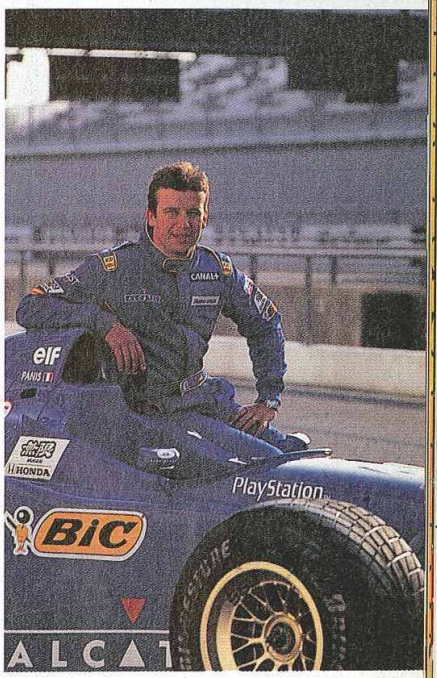
✇ OP : En B temps en tem jouais surtout challenge, un sympa !

v ier Panis

e de F1'97 !

"PlayStation, c'est une bonne image autant pour les jeunes que pour le sport automobile"





PHOTOS DE PATRICK SORDOILLET

INTERVIEW PAR NOURDINE NINI

✇ *PlayStation Magazine : Quel a été ton premier sentiment lorsque tu es remonté dans la Prost à Magny-Cours, trois mois après ton accident?*

✇ Olivier Panis : Après un accident comme celui que j'ai vécu, le premier sentiment qui te vient naturellement à l'esprit, est de savoir si le stress et l'angoisse que tu as accumulés durant ces longs mois d'attente seront évacués une fois remonté dans la monoplace. Fort heureusement, ce fut le cas, et j'en suis très heureux.

✇ *PM : Pensais-tu faire un aussi bon chrono à Magny-Cours pour ton retour à la compétition? (NDLR : record de la pole de Schumacher battu !)*

✇ OP : Honnêtement, je ne m'étais pas fixé de "barre de chrono" pour ma reprise. Tout ce que je voulais, c'était retrouver ma performance, et à partir de là, lorsque j'ai vu les temps que j'étais capable de (re)faire, j'ai tout de suite compris que ça allait dans le bon sens.

✇ *PM : Comment t'es-tu occupé pendant ces trois mois de convalescence, hormis la rééducation bien sûr?*

✇ OP : Je n'ai pas fais grand chose hormis la rééducation justement, parce que cela me prenait déjà beaucoup de temps : de 8h jusqu'à 17h ! Heureusement, j'avais un bateau à ma disposition tout le temps de ma rééducation, et j'allais souvent me promener en mer le soir...

✇ *PM : Que connais-tu du jeu vidéo? As-tu suivi son évolution?*

✇ OP : Honnêtement, non. Mais je connaissais les jeux de Formule 1 qui ont vu le jour sur les différentes machines à l'époque. Maintenant, grâce au partenariat avec PlayStation, j'ai pris le temps de découvrir Formula One et Formula One'97. Je les ai d'ailleurs trouvés assez exceptionnels parce qu'il y a énormément de ressemblances avec la réalité. Et puis jouer avec sa propre voiture, c'est toujours rigolo !

✇ *PM : Durant ton absence des circuits, la marque "PlayStation" est devenue partenaire de ton écurie. Comment as-tu ressenti cela?*

✇ OP : De manière très positive ! PlayStation, c'est une bonne image autant pour les jeunes que pour le sport automobile. Lorsqu'en plus je vois ce qu'ils sont capables de faire avec les jeux de F1, je suis content qu'ils soutiennent une jeune écurie comme Prost GP et ses pilotes.

✇ *PM : Tu joues souvent à la PlayStation?*

✇ OP : En Bretagne, lorsque j'avais un peu de répit, j'y jouais de temps en temps. Dire "souvent" serait un bien grand mot. J'y jouais surtout lorsque j'étais entouré de copains. Là il y avait un challenge, une super ambiance et c'était toujours un moment sympa !

✇ *PM : Que penses-tu de l'engouement que suscite la console dans le monde, et notamment en France où il s'est vendu un million de PlayStations?*

✇ OP : C'est incroyable ! Mais ce succès est logique dans le sens où, lorsque l'on voit un jeu de F1 comme celui-là (NDLR : F1'97), aussi beau - sans parler des autres titres - on ne peut qu'être épaté. L'image véhiculée par la PlayStation est tellement sympa, tellement jeune. Même mon fils de 3 ans commence à s'y mettre, et je suis obligé d'éteindre la télé pour éviter qu'il passe trop de temps devant !

✇ *PM : Tu le trouves réaliste Formula One'97?*

✇ OP : (Très enthousiaste) Oh oui ! Il y a un graphisme du circuit et de ses environs qui est assez étonnant. D'autre part, au niveau des trajectoires, je retrouve tout. Les repères de freinage sont quant à eux assez similaires, ce qui est déjà très étonnant pour un jeu vidéo ! Bien sûr, on n'est pas encore à l'intérieur du cockpit, mais les gens auront toutefois de très bonnes sensations tant au niveau de la sortie de piste que de la performance d'une voiture.

✇ *PM : Tu penses qu'on peut "apprendre" un circuit en virtuel?*

✇ OP : (Catégorique) Oui ! Je l'ai fait pas mal de fois. Pas sur PlayStation, parce qu'en 1994 elle n'était pas encore là, mais sur un PC oui, très souvent, pour étudier les pistes avant d'aller courir. En tant que pilote, je pense qu'un jeu de F1 peut permettre une certaine connaissance des circuits, mais également de se préparer à ne pas perdre la rapidité visuelle, chose primordiale lorsque l'on roule. C'est un bon exercice, finalement, puisque dans un jeu de course, tout va très vite !

✇ *PM : Tu penses que tu as une chance d'être champion du monde l'an prochain?*

✇ OP : Je pense qu'on a tous notre chance d'être champion. En 98, on disposera d'une voiture et d'une équipe qui seront très performantes, et on se battra pour le titre. Je fais de la F1 pour gagner des courses et être champion ! On verra...

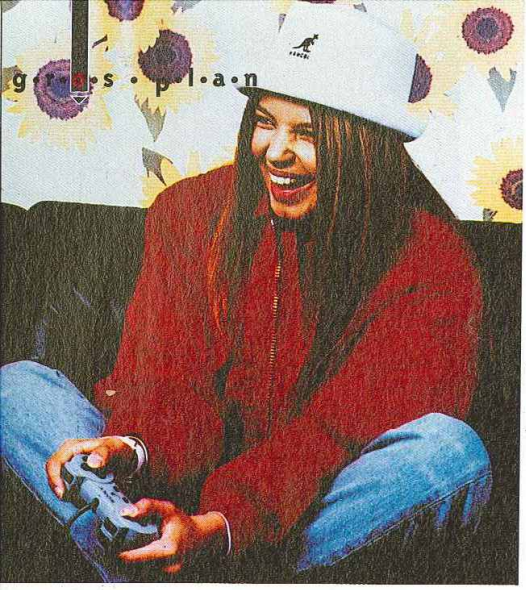
✇ *PM : Tu as une idole en F1?*

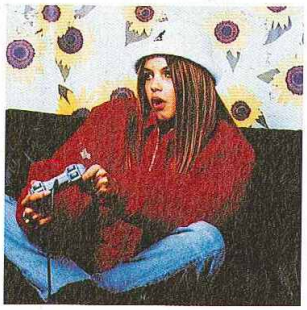
✇ OP : Comme tous les pilotes, j'ai beaucoup admiré Prost et Senna, les deux pilotes du moment en leur temps. Leur rivalité, leurs performances, etc., m'avaient beaucoup marqué. Mais maintenant, en tant que pilote, je n'ai pas de préférence. Néanmoins, lorsque je travaille avec Alain (Prost), j'ai beaucoup de respect pour ce qu'il a fait.

✇ *Prost, Peugeot, Panis, ça fait trois "P". Es-tu superstitieux? Ou crois-tu au contraire que ce soit un bon présage?*

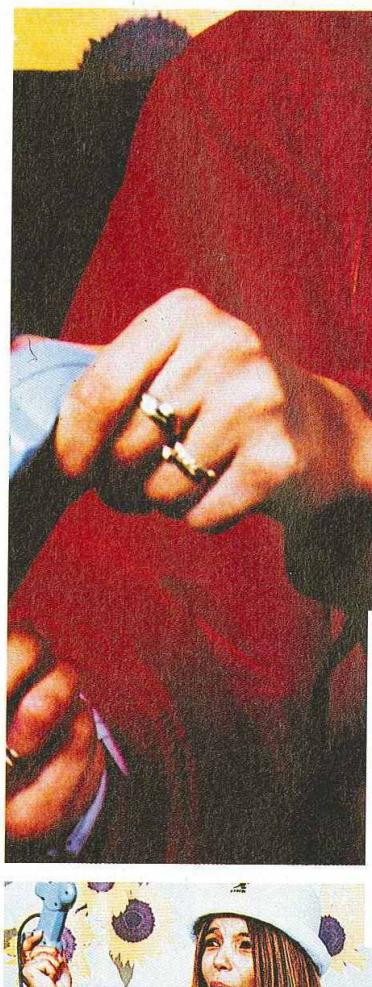
✇ C'est peut-être un bon présage ! Mais superstitieux, non ! Alain essaie de réunir les meilleurs de son côté (Peugeot et tous les autres partenaires), et tout ce qui se prépare pour l'année prochaine est très positif !

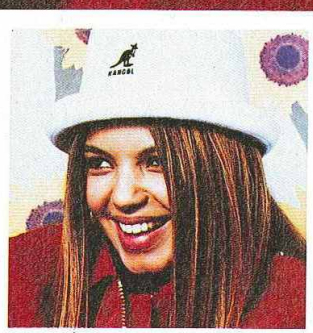
Olivier Panis en plein effort dans la pub de Formula One '97 !

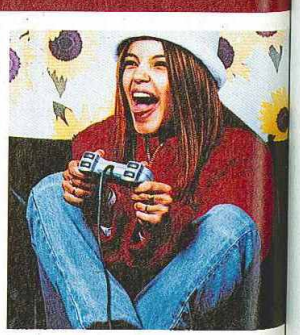


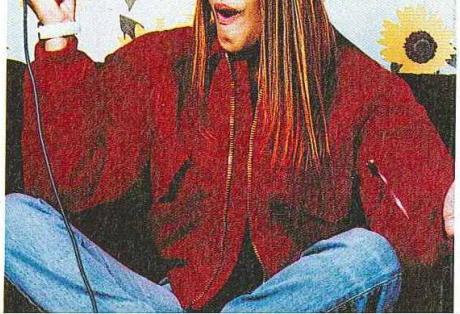


La super nana qui monte au sein de la petite chaîne qui monte elle aussi n'est autre que Séverine Ferrer. Elle présente tous les samedis matin sur M6 «Fan De», émission qui évoque un phénomène grossissant en France, celui des fans (logique, c'est dans le titre). Après l'avoir sollicitée pendant plus d'un mois, nous l'avons finalement coincée entre deux rendez-vous pour lui poser la question qui nous brûlait les lèvres, à savoir : «Fan de jeux vidéo?»









Une rivale pour Super Jaimie

★ *PlaySt*
★ Séverin
regarde la
ment, et m
que j'aime
Je regarde
c'est sur M
d'autres civ
★ *PM : Fa*
★ SF : C'
tout est fa
satisfait un
réalise des
fans eux-m
y a plein
Contrairem
très bien da
★ *PM : L'*
★ SF : No
aura plus
déterminer
★ *PM : Ce*
★ SF : Si
de rire)... O
trouver. No
leur artiste
leurs émotio
★ *PM : Fa*
★ SF : J'é
bien savoir
J'adore le c
Sherryl Cro
française, av
★ *PM : Fa*
★ SF : No
boyz'bands
jours. Huma
Il y en a qu
moins la tête
si le phéno
qu'ils s'éclat
★ *PM : Fa*
★ SF : Ou
ment Brigit
comédie co
J'adorerais
projet et m
production.
gens, miser
que ça pass
★ *PM : Fa*
★ SF : M6
vrai. Je m'y
simple coup
entre les an
représente la
pour qu'elle

S

★ *PlayStation Magazine : Fan de télé?*
★ Séverine Ferrer : Pas tant que ça. Je zappe beaucoup. Je regarde la télé davantage pour savoir ce qui se fait actuellement, et me tenir au courant. Je préfère parler d'animateurs que j'aime bien, comme Nagui, Arthur ou Emmanuel Chain. Je regarde souvent Capital et Zone Interdite, pas parce que c'est sur M6, mais parce que ces émissions me font découvrir d'autres civilisations, la vie ailleurs.

★ *PM : Fan de «Fan De»?*
★ SF : C'est une émission de divertissement et d'infos où tout est fait en fonction des goûts du public. L'émission satisfait une demande et traite d'un phénomène social. On réalise des reportages sur les artistes vus par des fans, sur les fans eux-mêmes, leur façon de vivre et de s'organiser, etc. Il y a plein de choses que l'on a du mal à imaginer. Contrairement à ce que l'on croit, ils ne sont pas fous mais très bien dans leur peau.

★ *PM : L'émission va évoluer?*
★ SF : Nous allons être encore plus proche des fans. Il y aura plus de reportages et on va lancer un concours pour déterminer le fan le plus fan de l'émission.

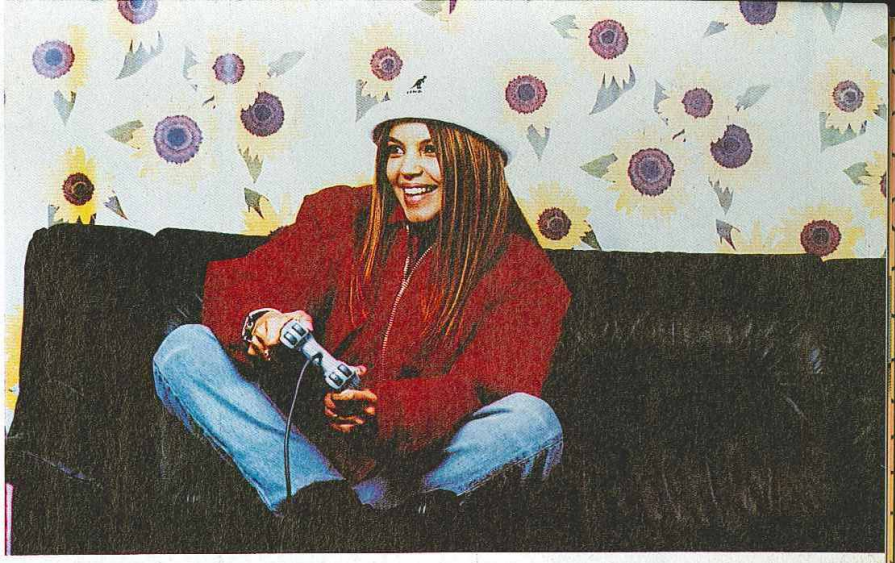
★ *PM : Ce n'est pas toi?*
★ SF : Si c'était moi, je ne pourrais pas le dire (elle éclate de rire)... On va parcourir la France et les Dom-Tom pour le trouver. Nous voulons aussi montrer des fans en présence de leur artiste préféré et vivre ce moment avec eux pour capter leurs émotions.

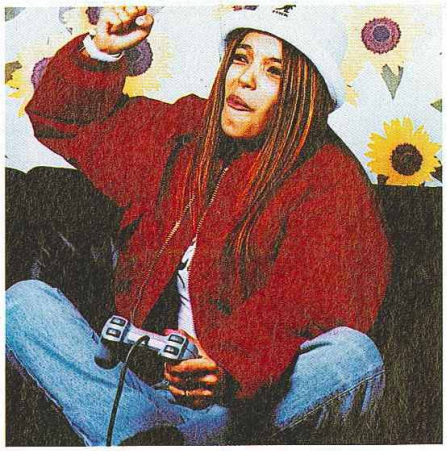
★ *PM : Fan de musique?*
★ SF : J'écoute ce qui passe à l'émission parce que j'aime bien savoir de quoi je parle... Mais je suis assez pop anglaise. J'adore le dernier Oasis et j'apprécie tout ce que fait Blur, Sherryl Crow, No Doubt... Je suis aussi fan de bonne variété française, avec de vraies voix et de vrais textes.

★ *PM : Fan de Boyz'Bands?*
★ SF : Non, mais je n'ai pas d'avis critique précis sur les boyz'bands parce que ce sont des potes que je croise tous les jours. Humainement parlant, ce sont des gens vraiment cool. Il y en a qui sont plus simples que d'autres et se prennent moins la tête, ce qui est tout à leur honneur... On ne sait pas si le phénomène va durer, mais dans l'immédiat, autant qu'ils s'éclatent et continuent de vivre des moments intenses.

★ *PM : Fan de cinéma?*
★ SF : Oui, depuis toujours. J'affectionne particulièrement Brigitte Bardot et Sophie Marceau. J'aime jouer la comédie ce que je fais aussi durant mon émission. J'adorerais faire une carrière à la Jodie Foster... Mon projet et mon rêve serait d'avoir ma propre boîte de production, pour pouvoir prendre des risques sur des gens, miser sur eux. Que ce soit du quitte ou double, que ça passe ou ça casse.

★ *PM : Fan de M6?*
★ SF : M6 donne une image de grande famille unie et c'est vrai. Je m'y sens bien car les dirigeants sont accessibles sur simple coup de fil. Il n'y a pas de problème ni de rivalité entre les animateurs. C'est vraiment un état d'esprit. On représente la petite chaîne qui monte et on est tous motivés pour qu'elle continue de grimper.





★ *PM : Fan de séries télé?*
★ SF : Avant, quand j'avais le temps, j'étais vraiment accro de Ma Sorcière Bien Aimée et de Drôles de Dames. Cette série a toujours été ma série fétiche... J'ai eu aussi ma période fleur bleue avec La Petite Maison dans la Prairie...

★ *PM : Globalement, des séries où les nanas ont le beau rôle?*
★ SF : Ouais, j'aime les nanas qui en ont, avec du caractère. Les femmes qui savent exactement où elles vont.

★ *PM : C'est ça pour toi, une vraie nana?*
★ SF : Tout à fait. C'est aussi une aventurière, un peu kamikaze sur les bords. Je suis comme ça : je prends des risques et je me lance à l'aventure sans savoir ce qu'il y a au bout du tunnel. Comme Lara Croft dans le jeu vidéo qui se bat, court et saute... Ça m'aurait bien plu.

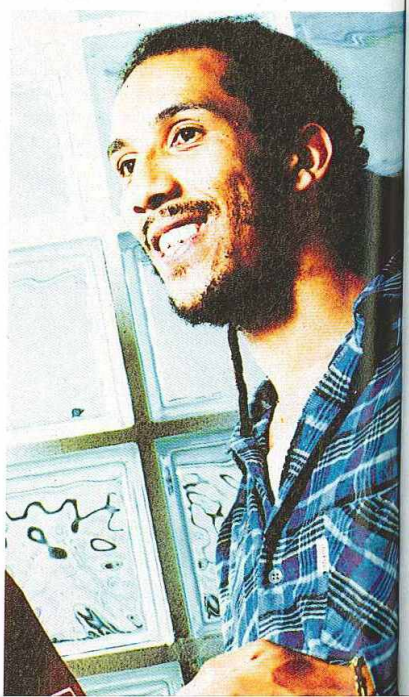
★ *PM : Fan de jeux vidéo?*
★ SF : Oui et non. J'ai plein de potes qui jouent à ça... Mais je perds très vite patience et si je ne gagne pas, je deviens vite mauvaise perdante. Ceci dit, on peut me considérer comme fan de jeux vidéo quand même parce que mon frère adore ça et j'aime bien le regarder jouer.

"Je suis une aventurière un peu kamikaze sur les bords"

PHOTOS PATRICK SORDOILLET
INTERVIEW PAR BENJAMIN JANSSENS

Séverine Ferrer

Raggas



♣ Big Re
le monde
puis on jou
♣ Daddy
marathons
toute la nu
♣ *Quand*
première f
♣ Big Re
avait une
toutes les
avec carto
York on n'
♣ *Vous*
ment de vo
♣ Big Re
le trip, pou
une PlaySt
Sinon en s
aussi les je
♣ Daddy
forme, que
♣ Big Re
Même une
mes potes.

O

♣ Dadd
PlayStation
passe-temp
♣ *Est-ce*
gros joueur
♣ Big Rec
j'ai toujours
les motos a
vraiment m
je les trouva
♣ Daddy
sorti. Là o
d'arcade. O
y va ça fait
♣ Big Re

s onic

♣ Big Red : "On est de gros couche-tard, on attend que tout le monde soit au lit, les femmes, les enfants, les copains, et puis on joue."

♣ Daddy Mory : "Plusieurs fois on s'est fait de véritables marathons, il suffit de sortir la console, et c'est parti pour toute la nuit."

♣ *Quand avez-vous découvert les jeux consoles pour la première fois?*

♣ Big Red : "C'était en 83, 84 je crois. J'avais un pote qui avait une console, c'était une Vectrex ! Maintenant, on a toutes les consoles, j'ai même une JVC achetée à New-York, avec cartouches et laser. Je n'ai que 4 ou 5 jeux, même à New-York on n'en trouve pas. Faut aller au Japon. "

♣ *Vous aviez emmené une PlayStation pour l'enregistrement de votre dernier album?*

♣ Big Red : "Quand on enregistre, on essaie de rester dans le trip, pour pas se déconcentrer, mais en tournée on emmène une PlayStation. On joue à deux, à Soul Blade par exemple. Sinon en solo je suis vachement jeux de combats, mais j'aime aussi les jeux de courses. J'ai fini Rage Racer récemment."

♣ Daddy Mory : "En solo j'aime bien les jeux de plate-forme, que je redécouvre en ce moment."

♣ Big Red : "Je viens de terminer V-Rally, j'ai bien kiffé. Même une fois terminé je continue à y jouer en duel avec mes potes."

♣ Daddy Mory : "Le dernier auquel j'ai joué sur PlayStation c'est Die Hard Trilogy. Les jeux c'est un bon passe-temps chez nous."

♣ *Est-ce qu'en dehors des jeux vidéo vous étiez déjà des gros joueurs?*

♣ Big Red : "Non. C'est un peu comme les motos, tu vois, j'ai toujours adoré les courses de motos mais je ne trouvais pas les motos assez belles. Y a que maintenant que je les trouve vraiment mortelles, avec les carénages... Les jeux c'est pareil, je les trouvais trop vides, on en voulait plus à l'époque."

♣ Daddy Mory : "Le déclic, c'est quand Mortal Kombat est sorti. Là on a vraiment commencé à traîner dans les salles d'arcade. On a pas toujours le temps d'y aller, mais quand on y va ça fait mal, parce qu'on lâche."

♣ Big Red : "Quand on peut lâcher, on aime bien les salles de jeux. Mais je préfère quand même avoir plein de jeux chez moi. J'ai plein de jeux japonais, je peux même pas te dire les titres..."

♣ *Quelques jeux qui vous ont éclaté récemment?*

♣ Big Red : "Je me suis bien éclaté sur CoolBoarders, mais sinon on est pas trop jeux de sport. Je préfère les jeux de tir, les shoot'em up. J'ai fini Tomb Raider aussi. Y a le 2 qui va sortir, c'est ça? J'espère qu'il y aura plus d'actions, plus de bonshommes, dans le premier ils parlaient puis ils mouraient, c'est tout."

♣ Daddy Mory : "Je me suis bien éclaté sur WipEout 2097, surtout grâce aux musiques. Sinon, franchement, c'est ce qui manque dans les jeux, des bonnes musiques. Tu peux jouer à un jeu pendant des heures et des heures, si la musique est naze t'es obligé de baisser le son."

♣ Big Red : "Sur V-Rally j'ai bien aimé les morceaux de trash qui accompagnent le jeu. Ça te met bien dedans. J'avais bien aimé les morceaux rock de Road Rash aussi, à l'époque. C'est dommage qu'il n'y ai presque que du rock, les ricains écoutent beaucoup ça avec les sports extrêmes. Ils devraient changer un peu."

♣ *Vous êtes très populaires en France, et à l'étranger, ça se passe comment, vous vous êtes essayés aux performances en dehors de l'hexagone?*

♣ Big Red : "On a animé une ou deux soirées en Angleterre. Pour les gens c'était comme nous au début quand on écoutait du Reggae, on comprenait pas bien les paroles. On suivait la mélodie du chanteur mais on kiffait surtout sur la musique. Le public en Angleterre faisait pareil, il captait la performance mais pas les textes. C'est toujours curieux de voir comment ça se passe ailleurs, c'est clair. Les paroles dégagent un sens, mais elles dégagent aussi une vibe. T'es pas obligé de comprendre les paroles pour capter la vibe. De toutes façons on chantera pas en anglais, c'est pas notre truc."

♣ *Vous vous êtes rencontrés comment?*

♣ Daddy Mory : "On s'est rencontré dans une soirée reggae à Charonne en 90, et depuis on tourne ensemble. On écrit ensemble, tout le temps."

♣ Big Red : "Chacun commence des trucs chez soi, puis on se retrouve pour finir le travail à deux. C'est le seul moyen d'avoir une véritable complicité dans le groupe."

♣ *Votre deuxième album penchent plus clairement du côté reggae.*

♣ Daddy Mory : "Après le premier album beaucoup de journalistes nous prenaient pour un groupe de rap, ils nous posaient des questions sur le rap, alors qu'on est un groupe de reggae."

♣ Big Red : "C'est pour ça, entre autres raisons, que ce deuxième album est plus reggae. Mais on compte faire des remixes hip-hop de tous les morceaux. On a déjà travaillé avec des remixers pour le premier album, mais des remixers reggae cette fois."

Le deuxième album Raggasonic vient à peine de sortir, l'occasion de coincer Big Red et Daddy Mory devant une PlayStation pour discuter de leur autre passion, les jeux.

PHOTOS: PATRICK SORDOILLET

INTERVIEW PAR VLADIMIR SEBANSKY

"Je viens de terminer V-Rally, j'ai bien kiffé!"

Joypad

N° 68. Octobre 1997

N64 PlayStation Saturn Arcade

Extreme G
Le WipEout de la Nintendo 64

V-Rally, tous les codes secrets !

Désastre
SanGoku frappe encore sur PlayStation !

Dragon Ball Real Bout

Que vaut vraiment Cool Boarders 2 ?

En test :
L'Odyssee d'Abe (PS), Rapid Racer (PS), Duke Nukem 3D (Sat), Le Monde Perdu (PS), Croc (PS), Nuclear Strike (PS), Last Bronx (Sat), Moto Racer (PS)...

JOYPAD N° 68 • 32 FRANCS • BELGIQUE 200 FB • SUISSE 9 FS • CANADA 7,95 $ • PORTUGAL CONT 1000 ESC • ANTILLES-REUNION-GUYANE 45 F

JNN

Joypad interNational News

En direct du monde entier, toute l'actualité de la PlayStation.

Japon

Pourquoi Kaze No Kloana révolutionnera-t-il le jeu de plate-forme ? Pourquoi faudra-t-il qu'il change de nom en arrivant chez nous ? La vérité.

Squaresoft

Xenogears et Chocobo Dungeon, deux rivaux pour Final Fantasy VII

Resident Evil 2

Notre envoyé spécial au commissariat de Rancoon affirme avoir vu des morts-vivants. Vous aussi, signez notre pétition contre l'alcoolisme.

Lara, la suite

La jeune Lara Croft aurait été vue en compagnie de maffiosi. Les assureurs sont-il vraiment partout ?

C'était Mr Zlu, en direct des studios JNN.

Versions Longues

Au sommaire des astuces ce mois-ci, vous découvrirez la totale concernant le jeu V-Rally ainsi que le moyen d'accéder aux Boss de Street Fighter Ex sans vous arracher les cheveux ! Que les joueurs qui n'ont pas encore briser de rage leur CD du Monde perdu se réjouissent. Ils y trouveront des astuces inédites ! Pour ne pas craquer nerveusement face à la difficulté titanesque du soft ! Comme quoi, rien ne vaut les Versions Longues pour éviter d'aller faire un tour chez le psy... Au mois prochain.

Darklight Conflict

Cheat Menu

Allez dans le menu des Options puis faites ▼ ▼ ▲ ● ◀ ◀ L1, R1, ●. Revenez ensuite au menu principal, vous pourrez alors bénéficier d'une option "Extra" qui vous permettra d'être invincible entre autres.

Faites les manipulations sur cet écran.

"Extra" est apparu à l'écran du menu général.

Nuclear Strike

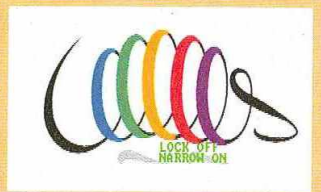
Les Codes des niveaux

Delta : JUNGLEWAR
Island : CUTTHROATS
Peace 1 : COUNTDOWN
Peace 2 : PLUTONIUM
DMZ : PUSAN ou MAC ARTHUR
Fortress : ARMAGEDDON
Lightning (Stage inédit) : LIGHTNING

V-Rally

Routes étroites en mode Arcade

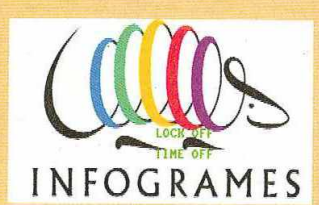
A l'apparition du logo "Infogrames" faites très rapidement ▲ ▼ ●, ▲ plusieurs fois de suite jusqu'à ce que "Lock Off" apparaisse à l'écran. Ensuite maintenez enfoncé le bouton L2 pour faire apparaître "Narrow On".



"Narrow On" apparaît.

Enlever le temps

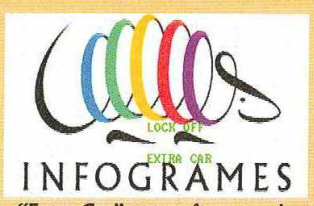
A l'apparition du logo "Infogrames" faites très rapidement ▲ ▼ ● ▲ plusieurs fois de suite jusqu'à ce que "Lock Off" apparaisse à l'écran. Ensuite maintenez enfoncé le bouton L1 pour faire apparaître l'indication "Time Off".



"Time Off" s'affiche.

Voiture cachée

A l'apparition du logo "Infogrames" faites très rapidement ▲ ▼ ● ▲ plusieurs fois de suite jusqu'à ce que "Lock Off" apparaisse à l'écran. Ensuite maintenez enfoncés les boutons R1+Gauche pour faire apparaître l'indication "Extra Car".



"Extra Car" apparaît en cas de réussite.

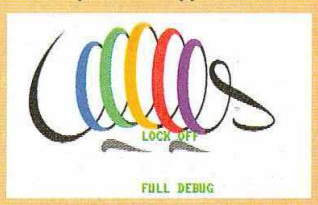
Vous pourrez piloter un 4X4.

Recommencer la course en mode Arcade

A l'apparition du logo "Infogrames" faites très rapidement ▲ ▼ ○ △ plusieurs fois de suite jusqu'à ce que "Lock Off" apparaisse à l'écran. Ensuite maintenez enfoncés les boutons R2+◀ pour faire apparaître l'indication "Restart On".

Debug Mode

A l'apparition du logo "Infogrames" faites très rapidement ▲ ▼ ○ △ plusieurs fois de suite jusqu'à ce que "Lock Off" apparaisse à l'écran. Ensuite faites ◀▶ pour faire apparaître l'indication "Debug Mode". Commencez une partie puis faites Pause, "Memory" sera apparu dans le menu. Inutile de vous préciser que cette option ne vous servira strictement à rien !



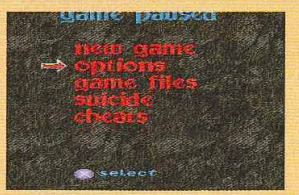
"Debug Mode" s'affiche à l'écran.

Et en plus, les indications vous gênent quant à la visibilité du circuit !

Hexen

Cheat Menu

Commencez une partie puis faites Pause en pressant sur le bouton Start. Choisissez l'option de la configuration de la manette puis une fois dans cet écran, faites ▶ ▼ ▶ △ ○ Un son vous avertira que le cheat menu est désormais disponible.



Choisissez "Options".

Sélectionnez "Controller".

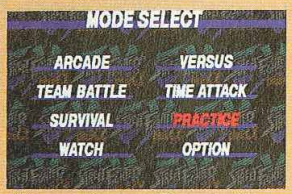
Faites les manipulations dans cet écran.

Un message s'affichera en cas de réussite du tip.

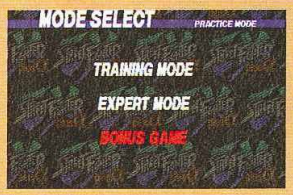
Street Fighter EX Plus Alpha

Nouvelle épreuve

Sur l'écran de sélection des modes, mettez-vous sur "Practice" puis faites Start, ▲ ▲ ▶ ▲ ▶ ▲ Start. Sélectionnez ensuite ce mode, vous verrez qu'une nouvelle option inédite intitulée "Bonus" sera apparue.



Mettez-vous sur "Practice" puis faites les manips'.

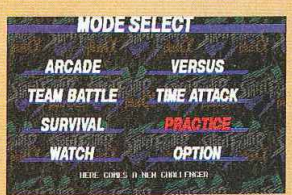


"Bonus" est apparu.

Vous devrez pulvériser des tonneaux comme dans le très préhistorique Street Fighters 2.

Obtenir les persos cachés sans finir le Training Mode

Allez dans le menu de sélection des options puis mettez-vous sur "Practice". Ensuite faites Start, ▲ ▶ ▼ ▶ Start. En cas de réussite de la manipulation, "Here Come a New Challenger" s'affiche en bas de l'écran. Il suffira alors que vous alliez dans le menu de sélection des personnages pour constater que les boss cachés sont désormais disponibles.



Faites les manips' sur cet écran !

Et voilà !

Xevious 3D/G+

Pour jouer avec les personnages de Tekken !

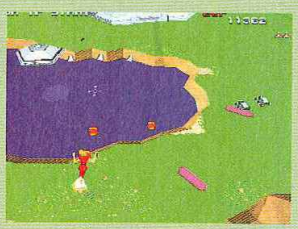
Faites les manipulations sur cet écran.

Heihachi

Sur l'écran-titre de "Xevious 3D/G+" prenez la manette 1 puis maintenez enfoncés les boutons ◄ + ✕ + ○ +Start pour jouer avec Heihachi.

Paul Phoenix

Sur l'écran-titre de "Xevious 3D/G+" prenez la manette 2 puis maintenez enfoncés les boutons ► + ✕ + ○ +Start pour jouer avec Paul.



Need For Speed 2

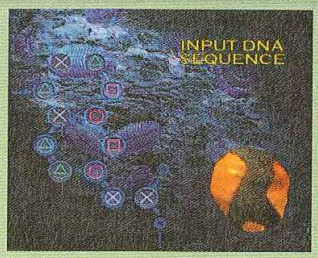
Les codes des circuits

Proving Ground : LDKMTD
Outback : GROWPG
Northern Country : HTYSBD
Pacific Spirit : WGVLQG
Mediterraneano : BRQQQG

Le Monde perdu

Cheat Code

Entrez ces codes dans le menu des Passwords selon l'effet recherché.



Entrez les codes sur cet écran.

Chasseur

Entrez

Proie humaine

Entrez

Velociraptor

Entrez

Images du Making Of

Entrez

Tyrannosaurus Rex

Entrez

Images de la proie humaine

Entrez

Images du Velociraptor

Entrez

Images du Tyrannosaurus Rex

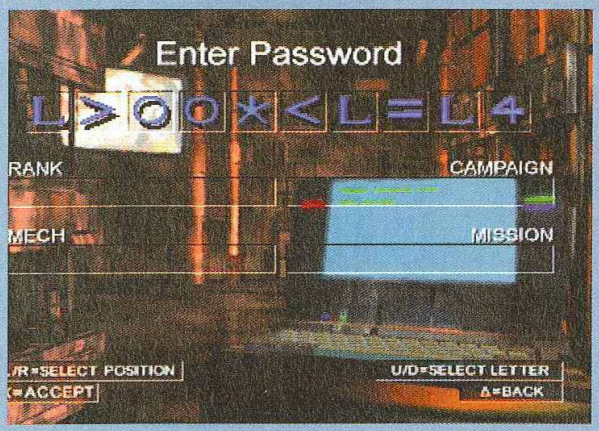
Entrez

En vente chez votre marchand de journaux

Mechwarrior 2

Code du dernier niveau

Dans le menu des Passwords entrez le code suivant : L>00*<L=L4



Polygone aléatoire du terrain :
ROGOV

Bug Rider Movie :
BUGGY

Sound Test :
KAMOV

Effacer tous les cheats :
MINSK

Tiger Shark

Cheats Codes

Entrez les codes suivants dans le menu des Passwords selon l'effet que vous désirez activer.

Entrez les codes dans "Resume Mission".

Pas de collisions :
BURAN

Couleur aléatoire du terrain:
VOLGA

Pause parfaite :
RUSSI

Commencer au niveau 2 :
AKULA

Commencer au niveau 3 :
PASHA

Commencer au niveau 4 :
MIRAS

Commencer au niveau 5 :
NAKAT

Croc

Les codes des niveaux

Forest Island

Niveau 1-1 :

Niveau 1-2 :

Niveau 1-3 :

Niveau 1-B1 :

Niveau 1-S1 :

Niveau 1-4 :

Niveau 1-5 :

Niveau 1-6 :

Niveau 1-B2 :

Niveau 1-S2 :

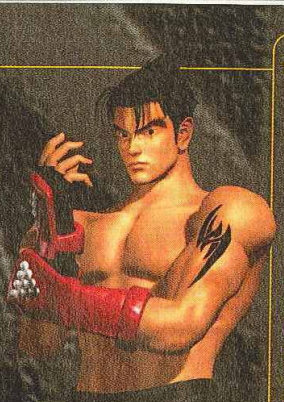
Visuel Crystal Dynamics
TES
AV
AC
Dans chaq
de PlaySt
donne les
jouables.
d'ac
Conformément
droit d'accès et de re
recevoir des propositions d'a

6 MOIS D'ABONNEMENT + 6 CD EXCLUSIFS

245 F seulement

au lieu de ~~294~~ F, soit 1 numéro gratuit.

Offre Spéciale Abonnement



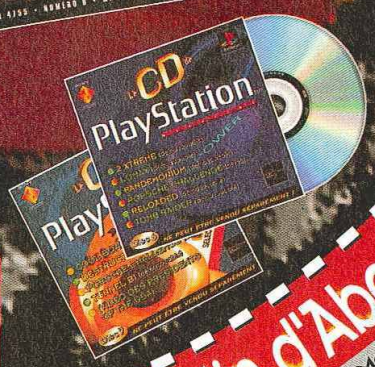
Visuel Namco

Visuel Crystal Dynamics

Visuel Core Design

TESTEZ VOS JEUX AVANT DE LES ACHETER !

Dans chaque numéro, le CD exclusif de PlayStation Magazine vous donne les meilleures démos jouables.



Bulletin d'Abonnement PlayStation MAGAZINE

PS065

Oui, je m'abonne à PlayStation Magazine pour :

1 ❑ 6 mois (6 N°s + 6 CD) au prix de **245 F** au lieu de ~~294~~ F soit 1 numéro gratuit

2 ❑ 1 an (11 N°s + 11 CD) au prix de **439 F** au lieu de ~~539~~ F soit 2 numéros gratuits

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

_____

Code postal : _____ Ville : _____

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation Magazine par : ❑ Chèque postal ou bancaire ❑ Mandat-lettre

❑ Carte bancaire N°

Date d'expiration _____ Signature (impérative) ➤

à renvoyer sous enveloppe affranchie à : PlayStation Magazine • TSA 20224 • 92887 Nanterre Cedex 9

Offre Spéciale d'abonnement valable 2 mois et réservée à La France Métropolitaine.

Conformément à la Loi Informatique et Libertés du 06.01.78 (Art. 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez recevoir des propositions d'autres entreprises. Si vous ne le souhaitez pas, écrivez-nous.

Croc (suite)

Ice Island

Niveau 2-1:

Niveau 2-2 :

Niveau 2-3 :

Niveau 2-B1 :

Niveau 2-S1 :

Niveau 2-4 :

Niveau 2-5 :

Niveau 2-6 :

Niveau 2-B2 :

Niveau 2-S2 :

Crystal Island

Niveau 5-1 :

Niveau 5-2 :

Niveau 5-3 :

Niveau 5-4 :

Final :

Desert Island

Niveau 3-1 :

Niveau 3-2 :

Niveau 3-3 :

Niveau 3-B1 :

Niveau 3-S1 :

Niveau 3-4 :

Niveau 3-5 :

Niveau 3-6 :

Niveau 3-B2 :

Niveau 3-S2 :

Castle Island

Niveau 4-1 :

Niveau 4-2 :

Niveau 4-3 :

Niveau 4-B1 :

Niveau 4-S1 :

Niveau 4-4 :

Niveau 4-5 :

Niveau 4-6 :

Niveau 4-B2 :

Niveau 4-S2 :

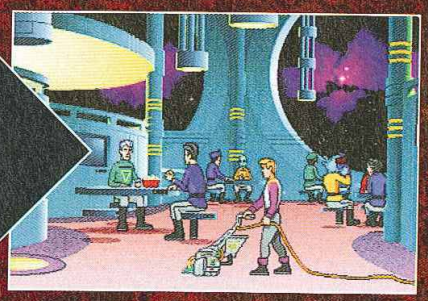
SIERRA® & joystick vous proposent

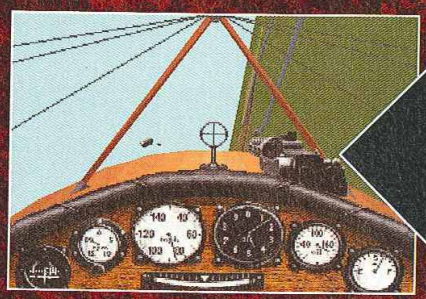
3 GRANDS JEUX COMPLETS

chez votre marchand de journaux

Space Quest 6

L'espace n'est plus ce qu'il était. Croyez en la longue expérience de Roger, le balayeur le plus célèbre de la galaxie, qui se retrouve une fois de plus embarqué dans une aventure délirante. Les fanas d'aventure sont partis pour des heures d'énigmes et de franche rigolade.



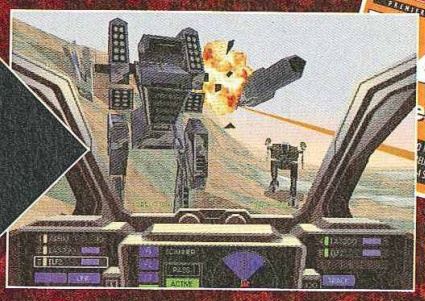


Red Baron

Red Baron vous donnera l'occasion de vous mesurer aux plus grands pilotes de la Première Guerre mondiale. Un des grand classiques des simulateurs de vol.

EarthSiege 2

Un robot de 5 mètres de haut, pesant plusieurs tonnes, équipé de 4 lance-roquettes et fonçant sur vous à pleine vitesse, ça n'a rien pour rassurer. Heureusement, dans EarthSiege 2, le pilote de ce bijou mécanique, c'est vous.



Si tu préfères payer plus

La solution pour acheter tes Jeux moins chers

Club Européen du MULTIMEDIA

PlayStation et le logo PlayStation sont des marques commerciales de SONY Computer Entertainment Inc.
Entreprises Ltd. Toutes les autres marques sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles

Vers. Franç. Pour PSX

Vers. Franç. Pour PSX

Vers. Franç. Pour PSX

Vers. Franç. Pour PSX

Vers. Franç. Pour PSX

Vers. Franç. Pour PSX

Vers. Franç. Pour PSX

3500 titres disponibles sur

Vers. Franç. Pour PSX

DISPONIBLES : Tous les jeux pour Playstation.

PlayStation ™

Vers. Franç. Pour PSX

Vers. Franç. Pour PSX

Vers. Franç. Pour PSX

Vers. Franç. Pour PSX

Vers. Franç. Pour PSX

Vers. Franç. Pour PSX

Vers. Franç. Pour PSX

Profitez de cette offre et bénéficiez de tous les privilèges du Club Européen du Multimédia

- **Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.**
- **Un Catalogue de 132 pages couleur accompagné de son CD-ROM Magazine** chaque trimestre : des Jeux, des Infos, des nouveautés, des démonstrations...
- **Des CADEAUX,** en accumulant des Points Fidélité !
- **Un Choix Exceptionnel** constamment réactualisé : plus de 3500 titres présentés dans notre Catalogue.
- **Toute la production française** + tous les "Best Sellers" Américains !
- **Une Garantie d'Économie :** chaque Jeu acheté au "Prix Club Euro" (dèjà -10 % sur le prix public), donne droit à une **Réduction Supplémentaire** sur un second Jeu.
- **Une livraison encore plus rapide** (48 h par Colissimo) en commandant par **Téléphone,** par **Internet** ou par **Minitel 24 h / 24 h, 7 jours sur 7.**
- En échange de tous ces privilèges, vous avez juste à acheter 3 Jeux Console, CD-ROM ou CD-I au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers

cher, c'est ton problème !

PlayStation™

Catalogue...

- 09 Andretti Racing 97 – Vers. Franç. Pour PSX
- 10 Conquest Earth – Vers. Franç. Pour PSX
- 11 Ayrton Senna – Vers. Franç. Pour PSX
- 12 Batman Forever – Vers. Franç. Pour PSX
- 13 Battle Arena Toshiden 2 – Vers. Franç. Pour PSX
- 14 Battle Arena Toshiden – Vers. Franç. Pour PSX
- 15 Blam Machine Head – Vers. Franç. Pour PSX
- 16 Blazing Dragons – Vers. Franç. Pour PSX
- 17 Cool Boarders – Vers. Franç. Pour PSX
- 18 Burning Road – Vers. Franç. Pour PSX
- 19 Bust a Move Arcade 2 – Vers. Franç. Pour PSX
- 27 Crypt Killer – Vers. Franç. Pour PSX
- 28 Cyberspeed – Vers. Franç. Pour PSX
- 29 Dark Stalker's Revenge – Vers. Franç. Pour PSX
- 30 Lost Vicking 2 – Vers. Franç. Pour PSX
- 31 Destruction Derby 2 – Vers. Franç. Pour PSX
- 32 Destruction Derby – Vers. Franç. Pour PSX
- 33 Die Hard Trilogy – Vers. Franç. Pour PSX
- 34 Ten Pin Alley – Vers. Franç. Pour PSX
- 35 Doom – Vers. Franç. Pour PSX
- 45 Formula One 97 – Vers. Franç. Pour PSX
- 46 Formula One – Vers. Franç. Pour PSX
- 47 Galaxian 3 – Vers. Franç. Pour PSX
- 55 Jack Is Back – Vers. Franç. Pour PSX
- 56 Johny Bazookatone – Vers. Franç. Pour PSX
- 66 Jonah Lomu – Vers. Franç. Pour PSX
- 67 Mickey's Wild Adventure – Vers. Franç. Pour PSX
- 68 NBA Jam Extrême – Vers. Franç. Pour PSX
- 73 Lucky Luke – Vers. Franç. Pour PSX
- 74 NBA in the Zone 2 – Vers. Franç. Pour PSX
- 85 Rebel Assault 2 – Vers. Franç. Pour PSX

Compte pour 2 titres

OFFRE EXCEPTIONNELLE

Jusqu'à 5 JEUX POUR CONSOLES au choix 99F TTC Chacun + frais d'envoi

Et en plus, 1 Cadeau de Bienvenue Si vous répondez dans les 8 jours

- 75 Complete Davis Cup Vers. Franç. Pour PSX
- 76 NBA Live 97 Vers. Franç. Pour PSX
- 77 Rage Racer Pour PSX
- 78 Machine Hunter Vers. Pour PSX

- 86 Olympic Soccer – Vers. Franç. Pour PSX
- 87 Pandemonium – Vers. Franç. Pour PSX
- 88 Penny Racers – Vers. Franç. Pour PSX
- 89 Pete Sampras – Vers. Franç. Pour PSX
- 90 PGA 96 – Vers. Franç. Pour PSX
- 91 PGA Tours 97 – Vers. Franç. Pour PSX
- 92 Po'Ed – Vers. Franç. Pour PSX
- 93 Power Serve – Vers. Franç. Pour PSX
- 94 Primal Rage – Vers. Franç. Pour PSX
- 106 Shellshock – Vers. Franç. Pour PSX
- 107 Shock Wave Assault – Vers. Franç. Pour PSX
- 108 Sim City 2000 – Vers. Franç. Pour PSX
- 109 Slam and Jam 96 – Vers. Franç. Pour PSX
- 110 Soviet Strike – Vers. Franç. Pour PSX
- 111 Space Hulk Votba – Vers. Franç. Pour PSX
- 112 Space Jam – Vers. Franç. Pour PSX
- 113 Reloaded – Vers. Franç. Pour PSX
- 114 Star Gladiator – Vers. Franç. Pour PSX
- 126 Overblood – Vers. Franç. Pour PSX
- 127 Thunderhawk 2 – Vers. Franç. Pour PSX
- 128 Tilt – Vers. Franç. Pour PSX et Saturn
- 129 Time Commando – Vers. Franç. Pour PSX
- 130 Titan Wars – Vers. Franç. Pour PSX
- 131 Tobal N°1 – Vers. Franç. Pour PSX
- 132 Tomb Raider – Vers. Franç. Pour PSX
- 133 Top Gun – Vers. Franç. Pour PSX
- 134 Total Eclipse – Vers. Franç. Pour PSX
- 140 Twisted Metal World Tour – Vers. Franç. Pour PSX
- 141 Warcraft 2 – Vers. Franç. Pour PSX
- 142 Vandal Heart – Vers. Franç. Pour PSX
- 143 View Point – Vers. Franç. Pour PSX
- 149 Wing Commander 4 – Vers. Franç. Pour PSX
- 150 Wipe Out 2097 – Vers. Franç. Pour PSX
- 151 Wipe Out – Vers. Franç. Pour PSX
- 152 World Cup Golf Pro Edition – Vers. Franç. Pour PSX
- 158 Legacy of Kain – Vers. Franç. Pour PSX
- 159 Zero Divide – Vers. Franç. Pour PSX
- 160 Philosoma – Vers. Franç. Pour PSX
- 161 Descent 2 – Not. Franç. Pour PSX

Pour en savoir plus...

PAR MINITEL 3615 CECD

PAR TÉLÉPHONE 0 836 670 505

PAR INTERNET http:// www.cdclub.com

Le Club sur internet http://www.cdclub.com

Voici le(les) JEUX que je choisis :

1er N° — 2e N° — 3e N° — 4e N° — 5e N°

Attention : Certains titres comptent double

Votre Cadeau : Un Cadeau surprise si vous répondez sous 8 jours

Nous n'acceptons qu'une seule adhésion par foyer. Nous ne pouvons pas accepter de commande sans règlement ni signature. Le Club Européen du Multimédia se réserve le droit de refuser tout bulletin incomplet ou raturé. Cette offre est valable uniquement par correspondance dans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 31/3/98.
Conformément à la loi Informatique et Liberté, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amenés à recevoir d'autres propositions d'autres sociétés. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire à l'adresse sus-mentionnée.

COGEDAC - RCS Roubaix Tourcoing - B 309 495 299 - 4, place de la République - 59170 CROIX - Tél : 08.36.67.05.05

PM 10/97

BON D'ESSAI GRATUIT

A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA, B.P. 72 - 59963 Croix Cedex

Envoyez-moi le(les) Jeux dont j'ai noté le(les) numéro(s) ci-contre, ainsi que mon cadeau gratuit. Si dans les 10 jours, je ne suis pas entièrement satisfait, je vous le(les) retourne et serai intégralement remboursé (hors frais de port). Si je décide de le(les) garder, je deviendrai membre du Club Européen du Multimédia sans droit d'entrée ni cotisation annuelle. Je recevrai par la suite ma carte d'adhérent et mon premier Catalogue CD-ROM Magazine. Je m'engage à acheter seulement 3 titres au moins par an (Jeux pour Consoles, CD-ROM ou CD-I), pendant deux ans. Chaque trimestre, il me sera présenté la sélection du Club. Si je désire recevoir cette sélection, je n'aurai rien à faire : elle me parviendra automatiquement. Si je désire un autre Jeu ou pas de Jeu du tout, je vous retournerai la carte-réponse jointe à mon CD-ROM Catalogue Magazine, avant la date limite indiquée. Je bénéficierai de tous les privilèges du Club pendant 2 ans minimum. Ensuite mon adhésion sera renouvelée d'année en année par tacite reconduction. Et si je souhaite quitter le Club, je vous préviendrai par simple lettre et mon adhésion sera résiliée immédiatement.

- ☐ **Je choisis 1 JEU** (hors compte double), **je joins mon réglement de 138,90 F** (99 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- ☐ **Je choisis 2 JEUX** (ou 1 JEU compte double), **je joins mon réglement de 237,90 F** (198 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- ☐ **Je choisis 3 JEUX** (ou 1 JEU + 1 JEU compte double), **je joins mon réglement de 336,90 F** (297 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- ☐ **Je choisis 4 JEUX** (ou 2 JEUX compte double), **je joins mon réglement de 435,90 F** (396 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- ☐ **Je choisis 5 JEUX** (ou 1 JEU + 2 JEUX compte double), **je joins mon réglement de 534,90 F** (495 F + 39,90 F de frais d'envoi)

DPX29

Je règle par : ☐ Chèque* ☐ Mandat-Lettre* (*) Libellés à l'ordre du Club Européen du Multimédia

☐ CB N° ____ Expire le ____

☐ Avec ma Carte "4 Étoiles" N° ____

(MAJUSCULES SVP) ☐ M. ☐ Mme. ☐ Mlle.

Nom ____ Prénom ____

Né(e) le ____ Tél ____

Adresse ____

Code Postal ____ Ville ____

* Visuels non contractuels

Supplément de frais de port : Belgique, Suisse et Luxembourg : 35 F. Dom Tom : 60 F. Autres pays : nous consulter.

☐ Je désire être livré en express, j'ajoute 20F.

JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA NI DU CLUB EUROPEEN DU CD-ROM

Date ____

Signature obligatoire

Pour les mineurs, celle des parents ou tuteur.

Les démos de la rentrée

SUITE & FIN

Pfff... C'est déjà l'automne. Il va faire gris et de nouveau froid, et il va pleuvoir, et... Heureusement, pour vous aider à faire passer la pilule - amère - de la fin de l'été et de la rentrée, PlayStation Magazine vous amène un second CD de rentrée encore plus plein de belles démos. Du coup, vous saurez quoi faire quand il fera nuit à 17 heures, et qu'il pleuvra dehors avec un blizzard de tous les diables et des loups qui hurleront, et... D'accord, d'accord, j'arrete.

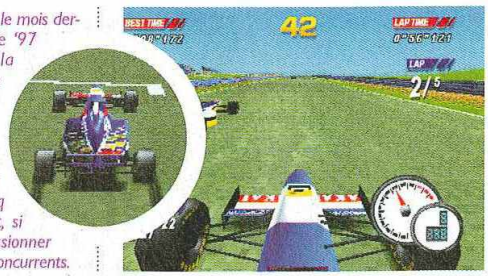
FORMULA ONE '97

EDITEUR : PSYGNOSIS
GENRE : SIMULATION DE F1
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE SUR 1 CIRCUIT POUR 1 JOUEUR (SUR 5 TOURS)

Formula One était en 1996, la meilleure vente des jeux sur PlayStation ! Content de leur succès, les gars de Psygnosis remettent ça. Mais personne ne songe à leur reprocher, d'ailleurs on vous offre ce mois-ci la démo de cette bombe, pour vous faire les doigts avant le grand départ.

Controles :
R2 et L2 : changer de vue
[] ..... freiner
X ..... accélérer
▼ ..... rétroviseur
Start : pause, options, abandon
(jeu compatible avec le pad analogique)

Passé en traveling le mois dernier, Formula One '97 a fait monter la simulation au top niveau. Vous vous ferez les crocs ici dans le mode arcade du soft, tentant de passer les cinq tours proposés et, si possible, d'impressionner vos quelques 21 concurrents.



RAPID RACER

EDITEUR : SONY C.E.
GENRE : COURSE OFF-SHORE
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE SUR 1 CIRCUIT POUR 1 JOUEUR (3 TOURS)

Connaissez-vous le off-shore? Ces bateaux qui foncent à toute allure, redoutant les petites vagues fourbes susceptibles de les retourner? Aimez-vous les sensations de vitesse, les jeux qui décoiffent? Alors venez par ici, voici Rapid Racer, un jeu en haute résolution qui tourne en pas moins de 50 images par seconde !

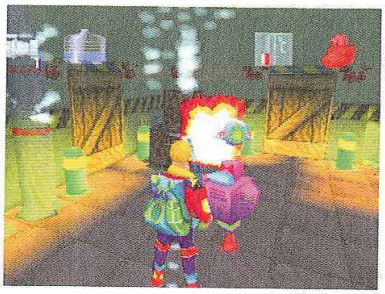
X ..... accélérer
[] ..... turbo (pour avoir des turbos collecter les pastilles vertes)
R1 et L1 : incliner d'un côté et de l'autre
start : pause et options
select : quitter le jeu
(jeu compatible avec le pad analogique)

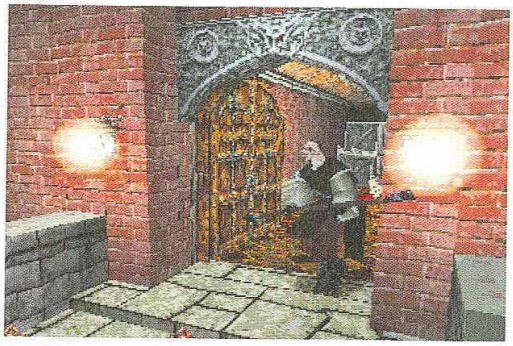
Passé au crible dans le numéro que vous tenez entre les mains, le nouveau poulain de Sony pointe le bout de son nez chez vous. Cette démo vous propose de vous essayer aux joies du pilotage de off-shore sur le premier circuit du jeu... Virages en épingle à cheveux, concurrents féroces : le challenge n'est pas des plus aisés.

ROSCO MCQUEEN

EDITEUR: SONY C.E.
GENRE: ACTION / EXPLORATION 3D
PROGRAMME: VIDÉO

Rosco bouge grâce à cette vidéo. Pour en savoir plus sur le jeu, reportez-vous vite à notre travelling dans ce numéro.





CONTROLES :

- ■ ..... coup de bâton 1
- ■ ▲ ..... coup de bâton 2
- ✕ ..... coup de pied 1
- ✕ ▲ ..... coup de pied 2
- ▲ ..... sauter
- ● ..... garde

R1 et L1 : pas sur le côté
R1+L1 : se retourner
R2 : utiliser un objet
L2 + ◀ ou ▶ choisir un objet
● + L1+ R1+ ▲ ou ▼ marcher doucement

NIGHTMARE CREATURES

EDITEUR: SONY C.E.
GENRE: ACTION / AVENTURE 3D
PROGRAMME: DÉMO JOUABLE SUR 1 NIVEAU POUR 1 JOUEUR

Si vous aimez les ambiances glauques, noires et flippantes, Nightmare Creatures risque de vous faire craquer... Attendu depuis plus d'un an, le jeu a su se faire désirer ! Chers lecteurs, bienvenue dans le vieux Londres du XIXe siècle, là où vous guettent des créatures de cauchemar !
La démo proposée vous plonge dans le premier niveau du jeu (entièrement en 3D) ou vous devrez faire le ménage à coups de pied, de bâton et de revolver. Pour progresser, vous devrez également trouver des interrupteurs et aussi ouvrir des portes.

FANTASTIC FOUR

EDITEUR : ACCLAIM
GENRE : BEAT'EM ALL
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE SUR 1 NIVEAU POUR 1 JOUEUR

Qui ne connait pas, ou ne se rappelle pas avec nostalgie le clan des quatre justiciers en collant bleu? Personne... bon, et bien non contents des nombreuses baffes qu'ils ont foutus aux méchants durant de longues années, nos super héros made in Marvel décident de reprendre du service.

Vous pouvez vous reporter au travelling du mois dernier pour en savoir plus sur ce jeu. En attendant, cette démo propose d'incarner la torche humaine et de mettre le feu au premier niveau du jeu.

CONTROLES :

- ■ ..... coup de poing
- ▲ ..... coup de pied
- ● ..... garde
- ✕ ..... saut

L1,L2 et R1 : prise
start : pause
select : quitter le jeu
coups spéciaux: R2 + ▼ ▼ / R2 + ▲ ▲ / R2 + ▲ ▼ / R2 + ▲ ▶

BULLETIN D'ABONNEMENT

A renvoyer avec votre règlement à PlayStation Magazine, TSA 20224, 92887 Nanterre Cedex 9.

PlayStation Magazine, le seul magazine régulier exclusivement dédié à votre console !

6 mois (6 nos) pour 245 F soit 1 numéro gratuit ! au lieu de ~~294 F~~

Dans chaque numéro, un CD exclusif PlayStation Magazine contenant des démos (dont certaines jouables) pour tester vos jeux avant de les acheter.

Oui, je m'abonne à PlayStation Magazine pour :
1 ❑ (6 nos + 6 CD) au prix de 245 F au lieu de ~~294 F~~ soit 1 numéro gratuit
2 ❑ (11 nos + 11 CD) au prix de 439 F au lieu de ~~539 F~~ soit 2 numéros gratuits
Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation Magazine par : ❑ Chèque postal ou bancaire ❑ Mandat-lettre
❑ Carte bancaire n° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|
Expire le : |_|_| |_|_| Signature :

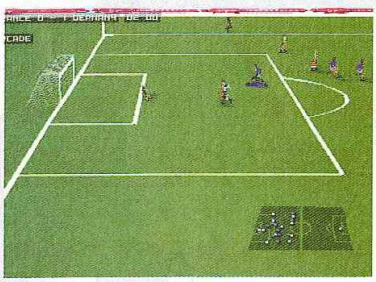
Nom : _____
Prénom : _____
Adresse : _____
_____
Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : _____
Date de naissance : |_|_| |_|_| |_|_| Sexe : ❑ M ❑ F

PS064

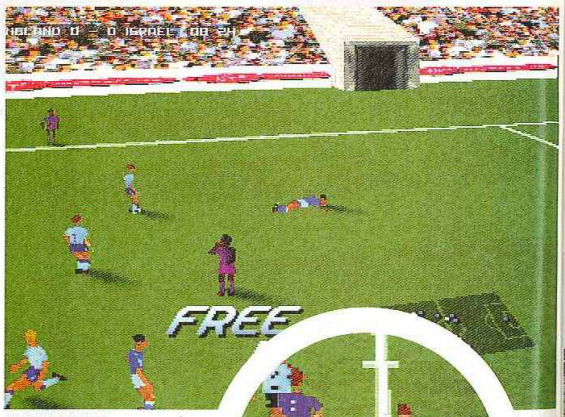
Offre valable deux mois et réservée à La France métropolitaine.
Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

Court métrage

**Une petite série de courts métrages ce mois-ci.
Pourtant, quelques perles rares à côté desquelles vous passerez avec un plaisir absolu.
Alors hop ! Voici le tour des monstres du mois ! En voiture !**



4-4-2 Soccer



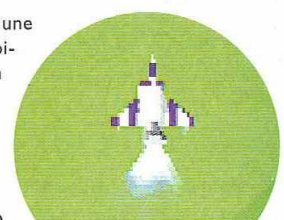
Oh joie ! Enfin un jeu de foot digne de ce nom ! Que n'avons-nous attendu pour avoir enfin un soft aussi michel-angelique, mozartien devrais-je dire. La qualité nous a réellement bluffés. Une Motion Capture phénoménale, un réalisme et un nombre de coups proprement hallucinants, 7 vues de caméra, des dizaines d'équipes, bref, la panoplie parfaite d'un excellent produit pour amateurs de "Soccer". Le seul problème... c'est que tout ce que je viens de dire est archi-faux ! Ce jeu est tout simplement POURRI, et ne mérite qu'une seule et unique fin : la potence et le bûcher ! Heureusement l'éditeur (Virgin), pour nous ménager, n'avait pas pris la peine de nous l'envoyer. Et en plus, il nous a fallu le demander !

EDITEUR : VIRGIN I.E.
DÉJÀ DISPONIBLE, HÉLAS

1/10

Xevious 3D / G+

Sous ce titre des plus pompeux se cache une compile (encore !) réunissant tous les épisodes de la saga Xevious, un shoot'em up grabataire vieux d'au moins dix ans. Mais comme nous sommes sur 32 bits, Namco s'est dit qu'il était peut-être nécessaire de réactualiser Xevious en y ajoutant de la 3D. Le résultat final est tout simplement scandaleux, un véritable no man's land technique : graphismes 3D simplistes en bichromie, ambiance sonore ridicule, ralentissements... Pfff ! Vous aimez les vrais shoots? C'est simple, laissez de côté cette momie et courez acheter Ray Storm !



1/10

EDITEUR : NAMCO
DÉJÀ DISPONIBLE

EDITEUR : NAMCO
DISPONIBILITÉ : DÉJÀ DISPONIBLE

Namco Museum vol. 5

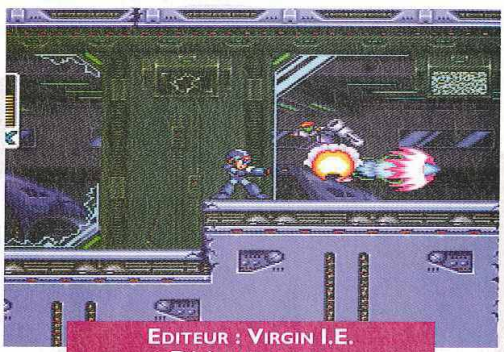
1/10

Voici la dernière compile de Namco. Le voyage dans le temps s'achève enfin. Au menu, cinq reliques de l'univers vidéo-ludique : Dragon Saber, Walkirie et Baraduke, trois shoot, Metro Cross que l'on pourrait qualifier d'évit'em up et Pacmania que nous ne ferons pas l'affront de vous présenter. Cinq titres, qui entre 1985 et 1987, représentaient le fleuron des salles d'arcade. Hélas, de nos jours, même la nostalgie a un prix... le prix d'un jeu neuf, soit environ 350 francs. Pour résumer, oubliez ces cinq jeux désuets qui ne sauraient vous retenir plus d'une minute devant votre écran.

2/10

Megaman X3

Capcom remporte la palme du recyclage et par la même occasion du foutage de gueule. Le troisième volet de Megaman n'est qu'une repompe scandaleuse des versions 16 bits. Seuls les dessins animés d'introduction nous rappellent que nous sommes en présence d'un jeu PlayStation, pour le reste c'est comme si subitement nous avions fait un bond de trois années en arrière ! Au menu de ce petit jeu d'action en 2D : neuf petits niveaux d'une pauvreté graphique affligeante. Merci à Virgin d'avoir sorti le jeu dans le commerce avant de nous le faire parvenir. Une drôle d'habitude.



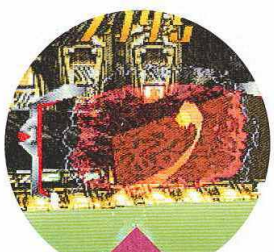
EDITEUR : VIRGIN I.E.
DÉJÀ DISPONIBLE

Toshinden 3

4/10

Ce troisième volet de la série des Toshinden est affligeant à plus d'un titre. Le graphisme tout d'abord, qui accuse définitivement son âge et reste donc très en retrait des productions actuelles. Mais la palme du plus pénible revient incontestablement aux combats, toujours aussi fouillis, dans lesquels on a la triste impression qu'il suffit de faire n'importe quoi pour arriver à ses fins. Et nous ne parlerons pas de la pseudo trentaine de persos différents, obtenue grâce au principe bien connu de la multiplication des petits pains... tous pratiquement identiques. Une bien belle déception, au final.

EDITEUR : TAKARA
DISPONIBILITÉ : OCTOBRE 1997

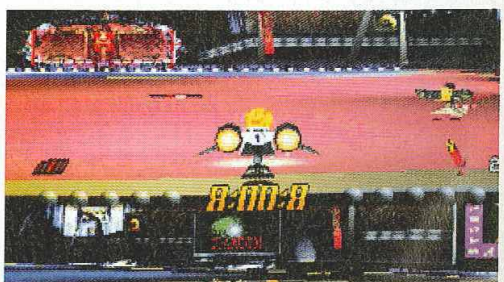


2/10

Ball Blazer

Les sports futuristes ne sont décidément pas des réussites sur PlayStation. Après les très médiocres Pitball et Riot, voici le non moins raté Ball Blazer. Pourtant, l'idée de faire s'affronter en un contre un, deux vaisseaux armés dans un match de foot destroy était plutôt sympa. Hélas comme c'est souvent le cas, la réalisation ne suit pas : les graphismes sont très dépouillés, l'inertie des engins est à se taper la tête contre les murs et les angles de vue particulièrement mal étudiés rendent l'action brouillonne et illisible. A n'acheter sous aucun prétexte.

EDITEUR : LUCAS ARTS
DÉJÀ DISPONIBLE



Kalze
cauet 6:00
totale éclate
10 000 francs cash
confessions
SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP

petites annonces

Achat

Département 7
Achète Warcraft II entre 200 et 380 Frs ou échange contre Doom ou Loaded. Tel le lundi, mercredi, vendredi de 18 à 20 h au 04 75 07 18 85.

Département 17
Achète PlayStation de préférence multistandard + 2 pads + MC avec ou sans jeu. Faire offre au 05 46 37 58 98.

Département 33
Achète PlayStation + 2 pads + MC + 1 ou 2 jeux. Tel à Sébastien au 05 56 95 76 94 après 18 h.

Département 38
Achète volant et pédalier à 300 Frs. Tel au 04 74 97 15 à Florent.

Département 57
Achète Tomb Raider, Crash Bandicoot 180 Frs maxi. Tel au 03 82 52 46 19 à 12 h.

Département 59
Achète Destruction Derby II : 150 Frs. Tel au 03 28 42 20 81.

Département 62
Achète nouveautés sur PlayStation à partir de 150 Frs, vends câble Link 150 Frs, Resident Evil 250 Frs. Tel à Alexis au 03 21 48 91 96 après 19 h.

Département 62
Achète jeux PlayStation, toutes propositions seront étudiées. M Fourdin Frédéric 3, Bis Place Vivian 62000 Arras.

Département 62
Achète 40 Frs PlayStation Magazine Hors-Série. Tel au 03 21 70 40 77.

Département 75
Achète avant le 20/10 : Sim City 100 Frs, Rugby Jonah Lomu 180 Frs, Tomb Raider 130 Frs, Command and Conquer 130 Frs. Tel à Vincent au 01 44 85 70 24 de 10 à 13 h sauf le week-end.

Département 75
Achète Multipad à 100 Frs + CD démos. Tel au 01 43 70 91 83 après 18 h à Rémy.

Département 76
Achète de 150 à 200 Frs : Theme Park. Tel à Antoine au 02 35 42 43 54.

Département 91
Achète tout CD de démos PlayStation et cherche LBA, Overblood, Excalibur 2555 AD et recherche manette analogique Negcon. Tel à Fabrice au 01 69 06 25 28 ou laisser message sur Tam Tam au 08 36 61 36 61 puis 06 01 34 51 76.

Département 92
Achète Space Jam entre 50 et 100 Frs, volant et pédalier à 200 Frs en bon état. Tel au 01 47 38 26 92.

Département 94
Rachète les CD Démos n°1, 2, 3 et les PlayStation Magazine n°1 avec sa vidéo, n°2, et n°4. Tel à Christophe au 01 46 78 55 86 après 18 h ou sur Tam Tam au 06 01 20 16 64.

Contact

Département 4
Echange jeux : Porsche Challenge, WipEout, ISS Pro, Cool Boarders, Ridge Racer, Street Racer. Tel à Eddie au 01 49 83 75 20.

Département 13
Echange Command and Conquer contre V-Rally, Soulblade, Moto Racer, International Rally Ch., Crash Bandicoot 1, Formula One 97, Command and Conquer, neuf. Tel au 04 91 73 83 70 vers 18 h sur Marseille à Stéphane.

Département 59
Echange Tekken 2 contre Wing Commander 4, Dark Forces, Cool Boarders, Jet Rider, NBA JAM TE, PGA 96, Rayman, Road Rash, Shocwave, Twisted Metal, ID4, vends Warhawk 100 Frs, ou échange contre Philosoma, Pinball the Web, NFS1 ou vends Tekken 2 pour 200 Frs. Tel au 03 27 48 25 49 aux heures de repas.

Département 59
Echange jeux PlayStation : Cool Boarders, Micro Machines V3, Soviet Strike, Super Puzzle Fighter 2 Turbo, Dragon Ball Z, Smash Court Tennis, Buchido Blade. Martel Thierry D21, rue du 19 Mars 1962 59590 Raisme ou tel au 03 27 28 93 23.

Département 60
Echange ou vends LBA 200 Frs, Lost Vikings 2 : 200 Frs, Soviet Strike 200 Frs, recherche Formula One 97, Ace Combat 2, Warcraft 2, SimCity 2000, Agent Armstrong, Abe's Odyssee, Nuclear Strike, NHL 98. Tel au 03 44 57 09 17.

Département 75
Echange Rebel Assault 2. Tel au 01 42 40 29 84.

Département 75
Echange Micro Machines V3, Crash Bandicoot ou Formula One, Fifa 97, Rayman, Cool Boarders, Olympic Soccer contre la Cité des Enfants Perdus ou ISS Pro. Tel au 01 42 29 34 23 à Alexis après 17 h 30.

Département 81
Echange Doom + CD démo contre Formula One 97, Lost Word, Monster Trucks, Overload, Rapid Racer, Moto Racer, Cool Boarders, LBA, Independance Day, Overblood. Tel à Mathieu au 05 63 60 96 34.

Département 85
Echange Samuraï Shodown 3 + 3 CD démo contre Captain Tsubasa J., recherche Puzzle Bubble 2. Porteau Patrice 483, Cité L'Enrilise Bat J 85000 La Roche sur Yon, tel au 02 51 05 15 48.

Département 86
Echange V-Rally ou Soulblade contre Moto Racer, Rapid Racer ou Formula One 97 ou vends 350 Frs. Tel à Julien au 05 49 56 55 03 ou au 05 49 53 12 15.

Vente

Département 1
Vends Command and Conquer 200 Frs, Need for Speed 150 Frs, X2 : 100 Frs. Tel au 04 74 45 12 62 le week-end uniquement à Emmanuel.

Département 2
Vends Tekken 2 : 190 Frs, Total NBA 97 : 180 Frs, Street Fighter Alpha 2 : 190 Frs ou échange contre Crash Bandicoot ou WipEout 97. Tel après 19 h au 03 23 66 06 93.

Département 2
Vends PlayStation + Rage Racer, DBZ, Suikoden, Crash Bandicoot + 1 pad + 1 MC : 1500 Frs. Tel vers 20 h au 04 95 34 41 44.

Département 3
Vends Jonah Lomu Rugby 320 Frs, V-Rally 320 Frs, Need for Speed 2 : 300 Frs, Soulblade 300 Frs. Tel au 04 70 46 66 11 à Laurent.

Département 4
Vends V-Rally 270 Frs, Les Chevaliers de Baphomet 130 Frs, Soulblade 260 Frs, Command and Conquer 200 Frs. Tel à Aymeric au 04 92 72 30 23 aux heures de repas.

Département 6
Vends Tomb Raider, Command and Conquer 200 Frs, Return Fire, Doom 150 Frs, achète V-Rally. Tel à Olivier au 04 93 64 98 03 la journée.

Département 6
Vends jeux PlayStation de 100 à 250 Frs : V-Rally, Tobal, Resident Evil, Destruction Derby 2, WipEout 2097, échanges possibles. Stéphane Borde 44, Chemin des Ambonets 06610 La Gaude ou tel au 06 09 83 38 51 ou au 00 377 93 25 77.

Département 8
Vends de 90 à 190 Frs : Formula One, Tomb Raider, Doom, Magic Carpet, Assault Rigs, Fade to Black, Adidas Power Soccer, Track and Field, Pro Pinball, Alien Trilogy, Thunderhawk 2, Raging Skies, Tekken 2. Tel au 03 24 33 57 67, dans le 08 et 51 uniquement.

Département 12
Vends jeux Street Racer, Casper, Andretti, Soviet Strike, Alien, Formula One, Soulblade, NBA Live 97, WipEout 97, Need for Speed 2, Iron Blood, Tunnel B1, Rayman, Sampras, Porsche Challenge, contre V-Rally, ISS Pro, F1 97, Crash Bandicoot, Doom ou autre. Tel au 05 65 68 00 98 après 20 h.

Département 13
Vends ou échange Doom, Crash Bandicoot, Total NBA 97, Wing Commander 3 de 150 à 200 Frs, recherche V-Rally, Actua Golf 2, True Pinball et autres offres. Tel au 04 42 86 32 11.à Franck, tous les jours jusqu'à 20 h.

Département 13
Vends de 150 à 250 Frs : Rayman, Fade to Black, Burning Road, Bust a Move 2, Resident Evil, Crash Bandicoot, Legacy of Kain, Soulblade : uniquement sur Aix en Provence. Tel à Laurence au 04 42 58 36 49.

Département 13
Echange Doom contre Extreme Games, Total NBA 96, WipEout ou autres. Tel au 04 42 95 00 69.

Département 13
Vends Ridge Racer Revolution 150 Frs, recherche Double Dragon ou échange. Tel à Hervé au 06 09 41 68 22.

Département 16
Vends Resident Evil 200 Frs, échange possible contre Formula One. Tel à David au 05 45 68 24 83.

Département 21
Vends PlayStation + 2 pads + CD démo : 1200 Frs. Tel à Alexis au 03 80 71 10 50 entre 12 et 14 h.

Département 22
Vends V-Rally 260 Frs, Fifa 97 : 180 Frs, 2Xtreme 180 Frs, Destruction Derby 2 : 190 Frs ou échange contre Micro Machines V3, Moto Racer, Soulblade. Tel au 02 96 24 50 33 après 20 h.

Département 24
Vends Ridge Racer, Loaded, Destruction Derby 100 Frs, NFS 1 et 2, WipEout, Formula One, Porsche Challenge, Tekken 2 : 150 Frs. Tel au 05 53 30 21 51 de 19 h 30 à 21 h.

Département 25
Vends jeux : DBZ22 : 100 Frs, Rayman 150 Frs, Destruction Derby 75 Frs, PGA Golf 96 : 150 Frs, Lone Soldier 100 Frs, Worms 125 Frs, volant et pédalier 300 Frs, échange 2 jeux au choix contre Rage Racer ou Rally Cross. Tel à Stéphane au 03 81 61 04 19.

Département 28
Vends V-Rally, ISS Pro, LBA, Legacy of Kain, Command and Conquer : 250 Frs pièce ou le tout pour 1100 Frs avec WipEout Platinium. Tel à Thierry au 02 37 45 82 56.

Département 30
Vends Ridge Racer 90 Frs, Doom 130 Frs, Die Hard Trilogy 190 Frs, Crash Bandicoot 190 Frs, Extreme Games 160 Frs ou échange contre Command and Conquer. Tel à Mick au 04 66 80 00 40.

Département 30
Vends manette Turbo SVII01 pour PlayStation : 200 Frs port compris. Tel à Mathieu Bascle à 19 h au 04 66 82 13 40.

Département 31
Vends PlayStation + 2 pads + CM + 6 CD démos : 800 Frs, 8 jeux : Crash Bandicoot 200 Frs, Ridge Racer Revolution 200 Frs, Tekken 2 : 200 Frs, Rayman 125 Frs, Sampras Extreme 200 Frs, Adidas Power Soccer, Les Chevaliers de Baphomet 250 Frs, WipEout 2097 200 Frs ou la console + les jeux : 2300 Frs. Tel à Arnaud au 05 61 56 59 76 15 après 18 h.

Département 31
Vends Tomb Raider 210 Frs, LBA 210 Frs, Adidas Power Soccer 100 Frs, Pandemonium 210 Frs, Tekken 2 : 200 Frs, WipEout 110 Frs, Resident Evil 190 Frs. Tel au 05 61 54 15 36 à Romain.

Département 33
Vends PlayStation + 2 manettes + carte mémoire + 2 jeux (V-Rally + Soulblade), console sous garantie : 1600 Frs. Tel à Richard au 05 57 46 45 33.

Département 33
Vends Cool Boarders, Area 51 : 250 Frs chacun ou échange contre Soulblade, Krypt Killer ou Die Hard Trilogy. Tel le week-end au 06 04 29 61 79 à partir de 18 h.

Département 33
Vends DBZ 22 : 150 Frs, Mortal Kombat 3 : 100 Frs, Micro Machines V3 200 Frs, Legacy of Kain 250 Frs. Tel au 05 56 45 79 85 à Julien après 19 h.

Département 34
Vends Soulblade 250 Frs ou échange contre V-Rally. Tel au 04 67 51 11 73.

Département 35
Vends Destruction Derby 2 à 180 Frs. Tel au 06 57 72 52 30.

Département 35
Vends Final Doom 220 Frs, Command and Conquer 230 Frs, pad Sony 100 Frs, Doom 160 Frs. Tel au 02 99 78 21 25.

Département 37
Vends Vandal Hearts 230 Frs, Suikoden 250 Frs, Worms 150 Frs, NFS 120 Frs, Doom 150 Frs. Tel au 02 47 41 88 39.

Département 37
Vends Soul Edge à 250 Frs. Tel au 02 47 54 50 33 à Anthony.

Département 38
Vends Excalibur 2555, Firo and Klawd 250 Frs l'un ou les 2 pour 450 Frs. Tel au 04 76 72 64 45.

Département 47
Vends à 250 Frs : Final Fantasy 7, FF Tactics, A4, Toshinden 3, Bushido Blade, Tenka, Hexen, Olympic Games, Rage Racer, Rally Cross, Road Rash, Street Racer, Soul Blade, Tekken 2, Need for Speed 2. Tel à Bertrand au 06 09 98 07 30 dans la région de la Drome et de l'Ardèche.

Département 50
Vends jeux PlayStation de 150 à 250 Frs : Shellshock, WipEout 2097, Crash Bandicoot, Pandemonium, Apsi 97, Tomb Raider, Destruction Derby 2, Die Hard Trilogy, Formula One, Tekken 2 contre Command and Conquer, ISS Pro, Soulblade, Final Fantasy 7, Resident Evil. Tel au 02 33 58 14 60 à Bruno.

Département 52
Vends PlayStation + 1 manette : 800 Frs. Tel à Gaëtan au 03 25 02 43 75.

Département 52
Vends Doom 130 Frs, Adidas Power Soccer 150 Frs, Pandemonium et Formula One 200 Frs. Tel à Laurent au 03 25 87 30 67 aux heures de repas.

Département 56
Vends ou échange Sim City 2000 : 200 Frs, Final Doom 200 Frs, pour chaque jeu acheté un CD offert et échange contre Destruction Derby 2, Command and Conquer, Tomb Raider ou Rapid Racer, V-Rally et Cool Boarders. Tel à Vincent au 02 97 44 58 25 après 18 h.

Département 57
Vends jeux PlayStation : Apsi 97 à 200 Frs, Tomb Raider 150 Frs, Resident Evil 150 Frs. Tel à Alexandre au 03 82 88 43 14 après 16 h.

petites annonces

Département 59
Vends jeux PlayStation : Vandal Hearts 250 Frs, Actua Soccer 100 Frs, Discworld 100 Frs, recherche Warcraft 2, Conquest Hearth. Tel à Cédric au 03 20 48 26 73.

Département 59
Vends Micromachines V3 195 Frs et ISS Pro 210 Frs. Tel à Sylvain au 03 20 23 59 69.

Département 60
Vends Road Rash, WipEout : 79 Frs, Doom 99 Frs, Tunnel B1 : 129 Frs, Destruction Derby 2, Command and Conquer, Tekken 2, NHL 97 : 199 Frs. Tel à Sébastien au 03 44 56 57 99 après 18 h 30.

Département 62
Vends DBZ Ultimate Battle 150 Frs, Pandemonium, Porsche Challenge 200 Frs, Need for Speed 2 : 250 Frs, prix à débattre. Tel à Yannick après 19 h au 03 21 65 11 02.

Département 62
Vends Rayman, Destruction Derby, Extreme Games, Tunnel B1, Crash Bandicoot, Road Rash ou la console + 6 jeux + 2 pads : 1900 Frs. Tel au 03 21 68 48 56.

Département 63
Vends Track and Field 200 Frs. Tel à François. Tel au 04 73 85 49 83.

Département 64
Vends ou échange Negcon entre 150 et 200 Frs ou contre volant + pédalier Madcatz ou autre. Tel à Sébastien au 05 59 55 43 29 après 19 h.

Département 64
Vends ou échange Total NBA 96, Jonah Lomu Rugby, Formula One, recherche volant + pédalier et pistolet d'occasion. Tel au 05 59 43 71 48.

Département 66
Vends Soulblade, bon état entre 200 et 250 Frs. Tel au 04 68 04 52 92.

Département 69
Vends volant Madcatz PlayStation : 250 Frs. Tel au 04 72 00 92 32.

Département 71
Vends Crash Bandicoot 220 Frs, Tomb Raider 200 Frs, Fifa 96 : 100 Frs, Tekken 100 Frs, Ridge Racer 150 Frs ou échange contre autres jeux. Tel au 03 85 87 08 57 à Mickael.

Département 71
Vends LBA, Command and Conquer, Die Hard Trilogy 200 Frs pièce ou échange Warcraft 2. Tel à Julien au 03 85 86 10 19.

Département 73
Vends ou échange Destruction Derby 2 contre Rapid Racer, Moto Racer ou jeux récents d'aventure, vends ou échange Fifa Soccer 96, Street Fighter The Movie contre Gex ou Pandemonium. Tel à Rémi au 04 79 08 72 64 le week-end.

Département 74
Vends Tomb Raider, Resident Evil, Tekken 2, Formula One, Pandemonium 180 Frs, Need for Speed : 100 Frs. Tel à Arnaud au 04 50 51 38 23.

Département 75
Vends PlayStation + 2 pads + 2 MC + 4 jeux : V-Rally, Adidas Power Soccer 97, Bust a Move 2, Supersonic Racers + CD démos et magazines : 1600 Frs. Tel au 01 43 61 00 70.

Département 75
Vends Pandemonium 150 Frs, Tomb Raider 150 Frs, Johnny Bazookatone 120 Frs, Super Sonic Racer 100 Frs, Penny Racer 150 Frs. Tel au 01 40 73 33 15.

Département 75
Vends PlayStation + 2 pads + sac DJ + MC + Formula One, Soulblade, Dark Forces, très bon état 1600 Frs. Tel au 01 44 24 59 96 à Dany.

Département 75
Vends PlayStation sous garantie avec 2 pads + 1 MC + Tomb Raider, Tekken 2, Tunnel B1, Disruptor : 2000 Frs. Tel au 01 44 68 03 96.

Département 75
Vends Tomb Raider 200 Frs, ISS Pro, V-Rally 275 Frs pièce ou échange contre Actua Golf 2. Tel à Benoît au 01 45 20 51 55.

Département 77
Vends jeux PlayStation : Command and Conquer 220 Frs, The Need for Speed 100 Frs, Jet Rider 150 Frs, Agile Warrior FIIX : 100 Frs. Tel à Alexandre au 01 64 26 12 64.

Département 77
Vends Les Chevaliers de Baphomet 190 Frs, Resident Evil 210 Frs ou échange contre LBA, Command and Conquer, Micro Machines V3 ou Warcraft 2. Tel au 01 64 24 36 72 après 19 h.

Département 78
Vends Destruction Derby, Rayman 85 Frs l'un ou 160 Frs les 2, Resident Evil 200 Frs, échange possible, recherche ISS Pro entre 200 et 300 Frs, échange contre Resident Evil + Destruction Derby. Tel à Julien après 18 h au 01 30 56 23 93.

Département 78
Vends ou échange Starblade Alpha, Skeleton Warriors, Total NBA 96 149 Frs, Time Comando, Tunnel B1, Formula One, Final Doom 199 Frs, Twisted Metal 2, Tomb Raider, Crash Bandicoot, Destruction Derby 2, Die Hard 249 Frs, Soulblade, Need for Speed 2, Rebel Assault 2 : 299 Frs. Tel au 01 30 93 28 16.

Département 78
Vends PlayStation Mag. n°9-10-11-12 avec CD démo : 30 Frs pièce. Tel à Cyril au 01 30 58 33 17.

Département 78
Vends Tomb Raider et Die Hard Trilogy 200 Frs pièce ou échange contre Destruciton Derby 2. Tel à midi ou le soir au 01 34 97 69 21.

Département 83
Vends Die Hard Trilogy, DD2 à 200 Frs l'un, vends Star Gladiator à 150 Frs et offre Extreme Pinball si acheté, recherche Pro Action Replay. Tel au 04 94 32 01 98 après 19 h uniquement dans le 83.

Département 83
Vends Ridge Racer Revolution 100 Frs, Crash Bandicoot 150 Frs, Road Rash 150 Frs, Adidas Power Soccer 200 Frs ou le tout pour 650 Frs. Tel à Jonathan le mercredi de 12 à 14 h au 04 94 85 02 70.

Département 84
Vends jeux PlayStation, Command and Conquer, Resident Evil 200 Frs l'un, Adidas Power Soccer 97 : 240 Frs. Tel au 04 90 23 56 08 après 18 h à Alban.

Département 91
Vends jeux PlayStation de 150 à 250 Frs, Turok 315 Frs, échange Resident Evil, Tomb Raider, Crash Bandicoot, Legacy of Kain, Loaded contre V-Rally, Micro Machines, Fighting Force, ou échange 2 jeux PlayStation contre 1 jeu N64. Tel au 01 60 80 57 42 à Anthony.

Département 91
Vends V-Rally 250 Frs, Total NBA 97 : 200 Frs, Rebel Assault 2 : 200 Frs, NBA Live 97 : 150 Frs, Star Gladiator 150 Frs, Time Commando 100 Frs. Tel à Eric au 01 69 45 28 39.

Département 91
Vends Tomb Raider entre 200 et 250 Frs. Tel au 01 60 11 81 17 après 18 h.

Département 92
Vends Resident Evil 200 Frs, Formula One 150 Frs, Crash Bandicoot 200 Frs. Tel à Antoine et Guillaume au 01 47 08 61 14 après 18 h.

Département 92
Vends à 250 Frs pad arcade programmable et Fifa 96 à 100 Frs. Tel après 17 h au 01 47 09 65 44 à Pierre-Jean.

Département 92
Vends Tekken 70 Frs, LBA 200 Frs, Porsche Challenge 200 Frs, Sampras Extreme 150 Frs, Hexen 150 Frs ou échange contre V-Rally, Vandal Hearts, Crash Bandicoot. Tel à Margo au 01 46 94 07 75.

Département 92
Vends PlayStation + MC + 2 pads + 1 jeu au choix : NHL 97, Tekken 2, Destruction Derby 2 : 900 Frs. Tel à Yves au 01 42 70 29 20 de 19 à 20h 30.

Département 92
Vends Legacy of Kain 150 Frs, Warhammer 175 Frs, Magic Carpet 120 Frs, Tomb Raider 190 Frs, Command and Conquer 180 Frs, Track and Field 150 Frs, Resident Evil 160 Frs ou échange contre LBA, Warcraft 2, ISS Pro, Moto Racer, Street Fighter ex Plus Alpha. Tel à Tom au 01 46 66 11 63 après 18 h 30.

Département 94
Vends ISS Pro 240 Frs, Les Chevaliers de Baphomet 200 Frs, Total NBA 96 : 160 Frs, Destruction Derby 70 Frs, Echange Die Hard Trilogy + Gun Predator contre volant + pédalier. Tel au 01 48 77 53 27 à Franck après 19 h.

Département 94
Vends jeux : Formula One, Die Hard Trilogy, Command and Conquer à 220 Frs, Ridge Racer Revolution à 150 Frs ou échange contre ISS Pro, Pandemonium, volant + pédalier, Burning Zone ou news. Tel au 01 44 14 93 57 ou après 19 h au 01 49 76 39 79 jusqu'à 21 h.

Département 94
Vends Fifa 97 : 150 Frs, Fade to Black 100 Frs ou échange le tout contre Croc, Formula One, 2 Extreme, Davis Cup. Tel à Rodolphe au 01 45 99 25 44.

Département 94
Vends Porsche Challenge, Sim City 2000, Formula One, Total NBA 96 et 97, Track and Field 150 Frs pièce et Resident Evil, Die Hard Trilogy, Destruction Derby 2 : 180 Frs pièce. Tel à Philippe au 01 46 82 51 30 après 18 h.

Département 94
Vends Projet X2, 2 Extreme, Formula One, Soviet Strike, Command and Conquer, Soul Blade à prix raisonnable, échange possible. Tel au 01 43 89 21 25 entre 17 et 19 h à Arnaud.

Département 95
Vends Tunnel B1 à 130 Frs. Tel au 01 30 40 70 26 après 18 h.

Offre d'emploi

Electronic Arts recherche des démonstrateurs de jeux vidéo sur PC et consoles d'octobre à décembre 97 (département 75, rémunération de 400 à 500 F net par jour). Tel au : 01 53 33 31 26.

BON POUR UNE P.A. GRATUITE

Vous avez une petite annonce à passer concernant la PlayStation ou ses jeux ? C'est ici que ça se passe. Remplissez lisiblement les cases ci-dessous et renvoyez le bon à l'adresse indiquée. Les abonnés étant prioritaires, il leur faut joindre leur dernière étiquette d'expédition. Les prochaines P.A., c'est dans PlayStation Magazine n°13 en kiosque en octobre prochain. Rendez-vous en octobre !

Attention ! Pour rester dans la légalité, nous demandons expressément aux lecteurs de spécifier dans leur P.A. TOUS les titres des jeux ainsi que leur PRIX. Nous nous réservons le droit de ne pas diffuser les annonces douteuses. Merci de votre compréhension.

N°13

Votre département

☐ ACHAT ☐ ECHANGE ☐ VENTE

PLAYSTATION - PA - 6 bis, rue Fournier 92588 Clichy Cedex

SCORE GAMES
MULTIMEDIA

NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO*

*VOIR MODALITES EN MAGASIN

SUPER BONUS

50F CASH SUPPLEMENTAIRE

SI VOUS NOUS REVENDEZ POUR PLUS DE 600F DE JEUX D'OCCASION* (SUR PLAYSTATION & NINTENDO 64)

(*offre limitée au 31/10/97, voir modalités en magasins)

ODDWORLD — 349F

FORMULA 1 97 — 369F

G.POLICE — 349F

FIGHTING FORCE — 349F

MOTO RACER — 349F

RAPID RACER — 329F

STREET FIGHTER EX — 329F

ACE COMBAT II — 329F

CROC — 349F

WRECKING CREW — 349F

PARAPPA THE RAPPER — 269F

MARVEL SUPER HEROES — 329F

CASTELVANIA — 369F

NASCAR 98 — 349F

NOS ADRESSES

ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
(Face au métro St Lazare)
Tél : 01 53 320 320

JUSSIEU
46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS (M° Jussieu)
Tél : 01 43 29 59 59

ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
(RER Luxembourg)
Tél : 01 43 25 85 55

VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 PARIS - (M° V. Hugo)
Tél : 01 44 05 00 55

VAUGIRARD
365 rue de Vaugirard
75015 PARIS
(M° Convention)
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
C.cial Chelles 2 Nationale 34
77508 CHELLES
Tél : 01 64 26 70 10

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 VERSAILLES
Tél : 01 39 50 51 51

LA DEFENSE (92)
C. cial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

BOULOGNE (92)
60, av. du Général Leclerc
Nat. 10 - M° Billancourt
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08

ANTONY (92)
25 av. de la Division Leclerc
N20
92160 ANTONY (RER B)
Tél : 01 46 665 666

AULNAY (93)
C.cial Parinor - Niv. 1
93606 AULNAY SOUS BOIS
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 av. Jean Lolive Nat. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C.cial St Denis Basilique
6 pas. des Arbalestriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

CRETEIL (94)
5 r. du G.Leclerc
94000 CRETEIL
(r. piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau
94270 KREMLIN BICETRE
Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C.cial Val de Fontenay
94120 FONTENAY SOUS BOIS
(A côté de Toys r' us)
Tél : 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C.cial Cergy 3 Fontaines
(face à la "tête dans les nuages")
95000 CERGY
Tél : 01 34 24 98 98

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 TOULOUSE
(Angle r. St Rome)
Tél : 05 61 216 216

COMPIEGNE (60)
37 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

AMIENS (80)
19 rue des Jacobin
(Galerie des Jacobins)
80000 AMIENS
Tél : 03 22 97 88 88

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 POITIERS
Tél : 05 49 50 58 58

LILLE (59)
40, 52 Rue Esquermoise
(la Tête dans les Nuages)
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

ORGEVAL (78)
C.cial Art de Vivre Niv.1
(face "Le Cercle")
78630 ORGEVAL
Tél : 08 36 685 686

CORBEIL (91)
OUVERTURE OCTOBRE
C.cial Villabé
(face au M° Donald)
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

LE MANS (72)
OUVERTURE OCTOBRE
44, 48 av. du Gén. De Gaulle
72000 LE MANS
Tél : 08 36 685 686

3615 SCORE GAMES

LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINITEL

MISE A JOUR QUOTIDIENNE !

- PRIX DE VENTE DES JEUX
- LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS
- TRUCS ET ASTUCES
- COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX
- DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT 64 PAGES

2,23F/mn

GAGNEZ **24** NINTENDO 64 ET DES DIZAINES DE BONS D'ACHATS !

OU PAR TEL. : 08 36 685 686

-Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978.

DE TRES NOMBREUX JEUX D'OCCASION ET DES DIZAINES D'AUTRES TITRES ET ACCESSOIRES EN MAGASIN !

SCORE-GAMES VPC (9h - 19h30)

6, rue d'Amsterdam - 75009 PARIS - Tél : 01 53 320 320

LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT ❑ DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT 64 PAGES

Nom ..... Prénom .....

Adresse ..... Ville : .....

Code Postal..... Date de Naissance...../...../..... Code client

N° de tél. : .....

Jeux	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT EN ENVOIS NORMAUX (1 à 6 jeux 25F pour métropole uniquement) CONSOLE 60F				.....F
FRAIS DE PORT EN ENVOIS CHRONOPOST (1 à 6 jeux 49F pour métropole uniquement) CONSOLE 60F				.....F
TOTAL A PAYER				

❑ Chèque ❑ Mandat

❑ Carte bancaire

Expire le ...../.....

Signature :

Nous contacter pour vos envois en dehors de la France métropolitaine

LIVRAISON 24H CHRONOPOST

Critiques

Ce mois d'octobre, avec ses premières feuilles jaunies par l'automne et balayées par le vent, peut paraître bien triste. il est riche de nouveautés assez remarquables. Contrairement au mois précédent, les tests sont plus nombreux que les courts métrages et toute la rédaction vous propose de découvrir ici, sur le tableau à côté rempli de chiffres, ce qu'elle en pense.

	J.-F. Morisse	N. Nini	G. Szriftgiser	J. Santoni	V. Sebansky	D. Martinyuk	B. Janssens	Et vous ?
LE MONDE PERDU (P. 92.)	5	6	5	3	3	5	4	
RAPID RACER (P. 76)	6	7	5	5	5	6	7	
ROSCO MC QUEEN (P .90)	5	6	5	4	4	5	3	
CROC (P. 88)	7	7	7	6	6	6	7	
NUCLEAR STRIKE (P. 80)	7	8	6	7	7	6	6	
MOTO RACER (P. 86)	7	8	7	6	6	7	8	
L'ODYSSEE D'ABE (P. 70)	8	9	9	8	8	9	10	
NASCAR 98 (P. 84)	7	5	6	7	5	7		
KURUSHI (P. 94)	7	2	7	4	4	7		

LE BAREME DES NOTES

1 EUH, ON PARLE BIEN D'UN JEU VIDÉO, LÀ, NON?

2 LAISSEZ TOMBER, Y'A RIEN À VOIR !

3 AMUSANT TROIS SECONDES ET DEMI.

4 OUAIS, PEUT MIEUX FAIRE.

5 TOUT JUSTE MOYEN.

6 ÇA COMMENCE À ETRE INTÉRESSANT.

7 ENFIN UN BON TITRE !

8 TRES TRES BON !

9 EXCEPTIONNEL !

10 LE MUST, UN COMME ÇA TOUS LES 10 ANS.

PLAYSTATION MAGAZINE est édité par la société HACHETTE - DISNEY - PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex Tél. : (1) 41 34 87 75 Fax : (1) 41 34 87 99. Tél Abonnement : (1) 44 89 41 16.
Gérants CHRISTIAN LEVENEUR, PIERRE SISSMANN.
Associés HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA).
Directeur de la publication PIERRE SISSMANN.
Directeur de la rédaction OLIVIER SCAMPS.
Rédacteur en chef JEAN-FRANÇOIS MORISSE.
Rédacteur en chef adjoint NOURDINE NINI.
Directeur artistique ALAIN LANGLOIS.
Premier maquettiste CHRISTOPHE GOURDIN.
Maquette Marie Hédon, ISABELLE LACOMBE, STÉFANIE BRUNELLE, CATHERINE BRANCHUT ET JAH RASTAFARAI.
Secrétaire de rédaction IVAN GAUDÉ. ***Correctrice :*** CÉCILE LANDO.
Corrections Photographiques STÉPHANE LECLERCQ ***Illustrateur*** PI XX.
Publicité CLAUDINE LEFEBVRE, ANTOINE TOMAS.
Secrétariat LAURENCE GEUFFROY.

Ont participé à ce numéro BENJAMIN JANSSENS, KENDY TY, VLADIMIR SEBANSKY, JEAN SANTONI, GREGORY SZRIFTGISER, GRÉGOIRE HELLOT, NICOLAS MOULIN ET CHRISTOPHE DELPIERRE.
Dépot légal à parution.
Conseiller auprès de la rédaction François Hermellin.
Correspondant permanent aux Etats-Unis Morgan.
Tous droits de reproduction réservés.
Photogravure CHAMPA.
Imprimé par BRODARD GRAPHIQUE, LA GALIOTE-PRENANT.
Distribution TRANSPORT PRESSE.
«PlayStation» est une marque déposée et est la propriété de SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.
Copyright de la couverture Tomb Raider 2 © Core design/Eidos 1997.
Remerciements à Fleur Breteau, Liz Ashford, Richard Brunois, Priscille Démoly et Chrystèle Trillat.
Ce numéro comprend un CD-Rom gratuit déposé sur la couverture, qui ne peut être vendu séparément. Ce numéro contient également un sac en papier collé en page 67 sur l'intégralité du tirage.
Télématique 3615 PSNEWS, rédaction / animation : Frédéric Garcia.

Et vous ?

ONNEL !

ST, UN
A TOUS
0 ANS.

GREGORY

T INC.

Trillat.

du tirage.

TBWA

FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

constat amiable d'accident auto

Ne constitue pas une reconnaissance de responsabilité, mais un relevé des identités et des faits, servant à l'accélération du règlement

1. date de l'accident: 26/09/97 — heure
2. lieu (pays, n° dépt, localité): FRANCE
3. blessés: non ☒
4. dégâts matériels aux véhicules A et B: non ☒ — autres qu'aux véhicules A et B: oui ☐ *
5. témoins (noms, adresses et tél. (à souligner s'il s'agit d'un passager de A ou B))

véhicule A

6. assuré souscripteur (voir attest. d'assur.)
Nom (majusc.) DRAVET
Prénom Laurent
Adresse (rue et n°) 123 rue Breguet
Localité (et c. postal) 75011 PARIS
N° tél. (de 9 h. à 17 h.) 01 47 12 12 12
L'Assuré peut-il récupérer la T.V.A. afférente au véhicule? non ☒ oui ☐

7. véhicule
Marque, type FORMULE 1 A
N° d'immatr. (ou de moteur)

8. sté d'assurance
PEPIN ASSURANCES
N° de contrat 09 11 29 53 78 PARIS (75015)
Agence (ou bureau ou courtier) 57 rue du Gal Laban.
N° de carte verte (Pour les étrangers) Attest. ou carte verte } valable jusqu'au
Les dégâts matériels du véhicule sont-ils assurés? oui ☒ non ☐

9. conducteur (voir permis de conduire)
Nom (majusc.) DRAVET
Prénom Laurent
Adresse 123 rue Breguet
Permis de conduire n° 09 794 87 88 délivré par D.D.E. le 23/04/94
catégorie (A, B, ...) A
permis valable du au
(Pour les catégories C, C1, D, E, F et les taxis)

10. Indiquer par une flèche (→) le point de choc initial

11. dégâts apparents
Train arrière.
Chassis.

14. observations Le Véhicule B s'est brusquement déporté vers la gauche au moment où je commençais un dépassement.

véhicule B

6. assuré souscripteur (voir attest. d'assur.)
Nom (majusc.) ORLIAC
Prénom AXEL
Adresse (rue et n°) 75 rue DAVAL
Localité (et c. postal) 75011 PARIS
N° tél. (de 9 h. à 17 h.) 01 38 10 10 10
L'Assuré peut-il récupérer la T.V.A. afférente au véhicule? non ☒ oui ☐

7. véhicule
Marque, type Formule 1 B
N° d'immatr. (ou de moteur)

8. sté d'assurance
CARTON ASSURANCES
N° de contrat 48 11 38 13 54 29
Agence (ou bureau ou courtier) PARIS
8a rue du Bessenay 75012
N° de carte verte (Pour les étrangers) Attest. ou carte verte } valable jusqu'au
Les dégâts matériels du véhicule sont-ils assurés? oui ☒ non ☐

9. conducteur (voir permis de conduire)
Nom (majusc.) ORLIAC
Prénom AXEL
Adresse 75 rue DAVAL
Permis de conduire n° 05 912 2563 délivré par Rhône le 27/09/91
catégorie (A, B, ...) A
permis valable du au
(Pour les catégories C, C1, D, E, F et les taxis)

10. Indiquer par une flèche (→) le point de choc initial

11. dégâts apparents
AILERON et TRAIN AVANT

14. observations Coupable vitesse excessive a forcé le véhicule A à la gauche. passage

12. circonstances
Mettre une croix (x) dans chacune des cases utiles pour préciser le croquis.

en stationnement	1	
quittait un stationnement	2	
prenait un stationnement	3	
sortait d'un parking, d'un lieu privé, d'un chemin de terre	4	
s'engageait dans un parking, un lieu privé, un chemin de terre	5	
s'engageait sur une place à sens giratoire	6	
roulait sur une place à sens giratoire	7	
heurtait l'arrière de l'autre véhicule qui roulait dans le même sens et sur la même file	8	
roulait dans le même sens et sur une file différente	9	X
changeait de file	10	
doublait	11	X
virait à droite	12	
virait à gauche	13	
reculait	14	
empiétait sur la partie de chaussée réservée à la circulation en sens inverse	15	
venait de droite (dans un carrefour)	16	
n'avait pas observé un signal de priorité	17	

indiquer le nombre de cases marquées d'une croix

13. croquis de l'accident
Préciser - 1. le tracé des voies - 2. la direction (par des flèches) des véhicules A, B - 3. leur position au moment du choc - 4. les signaux routiers - 5. le nom des rues (ou routes).

COURBE DES STANDS.

15. signature des conducteurs

Voir déclaration de l'Assuré au verso

Ne rien modifier au constat après les signatures et la séparation des exemplaires des 2 conducteurs.

FORMULA 1 97. A DEUX, C'EST ENCORE PLUS RÉALISTE.

PSYGNOSIS

POWERLINE 08 36 68 22 02*

L'ACTUALITÉ DE LA PLAYSTATION 24H/24 ET LES CONSEILS DE SPÉCIALISTES EN DIRECT (2,23 F/MIN).

3615 PlayStation Le service Minitel officiel de la PlayStation

PlayStation

© Psygnosis limited. Tous droits réservés. Sous licence par Formula One Administration Limited. Psygnosis, le logo Psygnosis et Formula 1 sont des marques déposées par Psygnosis Limited.